LUMIA 950 XL IN NEXUS 6P – ŠPAGETI VESTERN – ŠEST LET MINECRAFTA – XENOBLADE CHRONICLES X IN RAINBOW SIX: SIEGE



JOKER 270

SILA V ROKAH: STEAMOV IN XBOXOV ELITNI KONTROLNIK

6,90 EUR – januar 2016 original od maja 1992

ROGUE ONE: Darth Vader že letos vnovič v filmu

STAR WARS IDENTITIES: reportaža z edinstvene razstave

THE FORCE AWAKENS: Novo upanje ali Napad klona?

INFORMATIVNI DAN



Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta *za računalništvo in informatiko*

FAKULTETA ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO UNIVERZE V LJUBLJANI

petek: 12. 2. 2016
ob 10. in 15. uri

sobota: 13. 2. 2016
ob 10. uri

www.fri.uni-lj.si

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 270
januar 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC

Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM

Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA

Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK

David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM

David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE

Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™

Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI

Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE

Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE

telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI

tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Potrošniki smo jebene stranke, ki se često tega niti ne zavedamo, včasih pa se, a nihče ne reče ničesar. Ker "tako pač je." Eden v množici konkretno zavajajočih primerov trženja in prodaje so oglasi avtomobilarjev. Četudi ne spremljaš nobenih občil, jih vidiš v obliki obcestnih plakatov, ki z mastnimi črkami po vrsti kričijo ŽE ZA ... V tem trenutku gledam Škodino reklamo, ki obljublja malčka citygo že za 7499, ampak na popolnoma enako vižo prodajajo vsi ostali, od Renaulta do Opelna. Kot potencialen kupec bi pomislil, da pridem v salon s polosmim jurjem in odpeljem avto ter dobim še evro nazaj. Ja, v sanjah. Vozilo, ki bi me dejansko stalo toliko, ne obstaja. S tem ne cikam na mizerno opremo, ki vključuje komaj kaj več od lesene klopi in volana. Ne, drobni tisk na jumbotu pove, da je to cena ob spreje-mu lizinškega financiranja. V resnici avto kupim na kredit, pri čimer je finančna ustanova kar avtohiša sama. Na računu je sicer zapisana oglaševana cena, toda odplačujem ga obročno in s samoumevnimi obrestmi. Kot mi je razložila prijazna uslužbenka, me bo na kraju v najboljšem primeru stal 8500 evrov. Kar se pač ne sklada z navajanim zneskom, mar ne? Kupca vendarle zanima, koliko apoenov odšteje, ne umetna cifra na papirju. Kako je tak nategunski model lahko postal javna praksa vsem na očeh, mi je nedojemljivo. V salonih pa mi povedo, da se nihče ne pritožuje, kajti "to je vsem jasno." "Jasno" kaj, mamuvam?? Drugačne, a pod črto enako bedne podpasne trike se gre turistična branža. Tista, ki je od vekomaj znana po znamenitih 'obveznih doplačilih'. Zaradi mojega teženja in pritiska Zveze potrošnikov so bili pred leti v cene aranžmajev resda primorani vključiti letališke in pristaniške pristojbine, toda še vedno nas imajo za ovce. Vse poslovalnice na veliko reklamirajo počitnice v slogu 'Culukafrija že za 499 evrov', kar pa zopet ni resnični znesek, ki ga plačaš. Agencije namreč k temu brez izjeme prištejejo izmišljeni strošek rezervacije v višini 15 evrov. Slična zgodba, potemtakem: za promovirano ceno izdelka oziroma storitve ne moreš kupiti. Kot da bi ti v samopostrežbi zacolali strošek odpiranja blagajne.

Sam se temu kajpakda upiram in vselej dosežem svoje, četudi moram pisati vodji prodaje. Zato apeliram na vse razumne, neblejajoče potrošnike, da storite enako. Plačujte navedene zneske in ne pristanite na nesmiselne dodatnosti. Z nekaj pregovarjanja boste dosegli svoje. Nasploh je treba večkrat nezadovoljstvo izpričati na licu mesta, ne da Slovenci zvečine sklonimo glavo in nato zabavljamo doma in v gostilni. Ne gre le za tistih petnajst evrov, kar res ni velik znesek v primerjavi z družinskimi počitnicami za jurja in več. Gre za princip in staro pravdo! **LordFebo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Na naslovnici je Rorschachov test. Najbolj normalni odgovori so fotr, naga baba in slovenska politika.

(Sestavek je odločno kvarniški, zategadelj je namenjen tistim, ki ste si novo Vojno zvezd že ogledali.)

Napad klona

Mali piskajoči robot sprejme v svoj drob tajno informacijo, kar ga naredi za najbolj iskano reč v kvadrantu. Za petami so mu beli jurišniki pod vodstvom temne pojave z zloveščo čelado in rudečo svetlobno sabljo. Droidek pred zasledovalci zbeži v puščavo, kjer ga neznatni človek odreši kosovnega odpada. Kot izvemo kasneje, dotični človek nosi v sebi nerazvito silo, o kateri nima pojma, oni črni čarodej pa skriva nepričakovano sorodstveno vez. Ekipa ta dobrih se nato vkrca na staro vesoljsko škatlo, imenovano Tisočletni sokol, in odleti uporniškemu gibanju naproti. Izkaže se, da temni čeladar ni glavni negativec, kajti nad njim bdi še bolj zlovešča entiteta, vsi skupaj pa predstavljajo fašistično vesoljsko silo, ki je za podjarmljenje Galaksije zgradila kolosalno postojanko velikosti planeta. Ta poseduje neverjetno orožje, sposobno uničevanja svetov. Uporniki odkrijejo šibko točko strukture in jo napadejo z lovci s krili na X. Zadetek na pravo mesto sproži verižno reakcijo vse do jedra in planet eksplodira. Človeček iz uvoda gre nato v uk k puščavniku, ki se je skril na oddaljen konec vsemira.

Kaj je to?

Vojna zvezd, kajpakda. Le da bi še pred mesecem dni ta neobičajna obnova pripadla prvemu filmu sage, zdaj pa zapis pritiče tudi sedmi epizodi.



Nisem potujoča SWpedia, na skrivaj se ne oblačim v Leino opravo in posedujem le tamalega legoidnega Millennium Falcona za desetaka, ne tistega kolekcionarskega za petsto evrov. Kljub temu sem fan Vojne zvezd in se imam za poznavalca tako filmov kot širšega univerzuma. Zato je bilo samoumevno, da sem Silino prebujenje čakal z ritualnim odštevanjem dni do polnočne premiere in na dan resnice že od jutra izkazoval svojo geekavost z zbirateljsko Adidasovo Star Wars majico. Tisto, za katero je reklamo delal Darth 'Snoop' Rizzle. Posebnih utvar, da se bo poslej moje življenje delilo na čas pred in po sedmem poglavju, si nisem delal, le neizmerno otroško radoveden sem bil. Navsezadnje ne gre za sezonsko serijo, marveč za nadaljevanje zgodbe, ki se je zaključila pred dvaintridesetimi leti in je pustila odtis na moji mladosti! Da bi me predstava pustila na cedilu, sploh ni prišlo v poštev. Edina bojazen je bila, da mi užitek skvari kak kmetavz, ki bo kot veper ril po škafu kokic in neprestano pogledoval na telefon.

Pa vendar sem dvorano po dobrih dveh urah zapustil razočaran in opeharjen. Lastniki ene največjih filmskih licenc so mi po desetih letih pavze servirali faksimile. Kot da bi hotel Disney vnovič zagnati isto zgodbo za mladi rod, ne pa storiti novega poglavja v doslej izvirni in lepo ujemajoči se štoriji. Pri čemer ni govora o paru približnih vzporednic, marveč je, kot priča uvodnega dva ducata vrstic, preslikana celotna rdeča nit z bunkicami vred. Da sploh ne omenjam podrobnosti v smislu 'smrti pomembne figure' in 'zaprašenega, spečega meča, ki čaka na (novega) lastnika'. Pravzaprav sta si fabuli tako slični, da bi se epizodi IV in VII komot imenovali enako. Lahko The Force Awakens, zakajti sila se je obakrat prebudila, ali A New Hope, saj upanje za Republiko ipak obstaja. Nekje med doživljanjem me je celo prešinila misel, da so film naredili navdušenci z brezmejnim proračunom in malo domišljije. Lucas je menda imel drugačen scenarij, a ga Disney ni blagoslovil. Kakšnega, najbrž ne bomo nikoli izvedeli, bradač pa je novi del komentiral zelo diplomatsko.

Dlje kot se je na platnu odvijala že videna povest okoli še ene Zvezde smrti, oprostite, baze Starkiller, večja je bila moja nejevolja in še več motečnosti sem zapazil. Film denimo ne predstavi niti enega samega novega bojnega stroja, ki bi lahko postal nov sinonim za serijo. V akciji so izključno brezčasni TIE fighterji, x-wingi, zvezdni rušilci in Sokol – vsi z letnico 1977. Kantina bolščave Maz Kanate je bleda senca spomina na ono iz Mos Eisleyja. Tujska bitja, ki so bila vselej zaščitni znak sage, so tokrat docela izostala. Ne vidimo ne ljudstev, kakršni so bili ewoki in gungani, ne posameznikov tipa Jabba, Grievous ali Jar Jar. Še zapomnljivih stvorov ni. Tiste lovkaste brezoblične in mimogredne kreature se pač ne morejo primerjati z nesmrtnima podobama rancorja in sarlacca, katerima smo zrli v čekane takrat, ko je bila tovrstna verodostojnost na filmu še precejšnja težava. Edina nova nehumanoidna pojava – in ta je res izvrstna ter gladko zaščitni znak poglavja – je BB-8.

Namesto da bi čislal prikaz Kylovega zaključnega koraka k temni strani, zabavljam nad njegovo cosplayersko pojavo, ki nedosegljivo stremi k Vaderjevi, in emo ksihtom, ki ni upravičil snema čelade. Namesto da bi z zanimanjem opazoval spoznavanje Rey s Silo, me njena instantna superjunaškost dobesedno žali. Punca prvič prime v roke blaster, a gladko postreli vse jurišnike, ki se urijo od malih nog. Nakar pri priči zaobvlada telepatijo, telekinezo in mečevanje – za vse našteto je midiklorijansko nasičeni Ani potreboval leta vaje. Namesto da bi bil vesel Hana Sola, se sprašujem, kako je lahko docela neosmišljena prisotnost kapitanke Phasme šla čez prvo branje scenarija, kaj šele prišla v film. Namesto da bi cepetal ob pogledu na Marka Hamilla, pomislim, kakšni quitterji so vsi teli jediji, Yoda, Obi-Wan in Luke, da ob prvem neuspehu pobegnejo v osamo. Namesto da bi pisal Božičku za svetleči krucifiks, zavijam z očmi, ko zamorec, ki je bil v First Orderju zadolžen za 'higeno', mečevalsko parira temnemu vitezu, ki ume ustaviti laser.

Zapisani sovražni govor bo nedvomno zavdal rešpektu do mene, češ, da sem vsega naveličani, preobjedeni hater, ki cepidlači ob vsaki 'nelogičnosti'. V filmih požrem marsikaj, od roganja fiziki do hekerskih veletrikov, in mnogokrat celo zagovarjam izklop razmišljanja. Vojna zvezd je pač pravljična risanka, v kateri sovražniki – separatistični droidi, klonski vojaki ali jurišniki – že tradicionalno ne znajo ciljati. Odpustim celo uničevalni *turbolaser* in Hanovo bahanje, da je Kesslovo pot opravil v dvanajstih parsekih, četudi je parsek dolžinska in ne časovna enota. Aktualni epizodi priznavam 'vojnozvezdnost', produkcijsko in dogajalno nadmoč ter mojstrsko pihanje na dušo fanovski komuni. Nastavki za naprej so in v prihodnje nekaj svežine – upam – bo. Ampak, gospod Jeffrey Jacob in gospa Kathleen, vnebovpijoče reciklaže s premalo posrečenimi frišnostmi ter zanašanjem na stare reference kratkomalo ne morem prezreti. Tako neoriginalne reprize si ni privoščila niti ena igra, še fanfiction ne. Bo osmica First Order Strikes Back?

Mnogokomu je bila sedma epizoda najboljša sploh oziroma nadmočen film. Tudi strokovna javnost mu poje hvalnice. Kar mi je enako nepojemljivo, kot njega dni poveličevanje Avatarjeve štorije, ki je bila čisti plagiat od Pocahontas. Bržda je problem v razgledanosti in več kot veš, bolj trpiš, saj vsebino praviloma ustvarjajo za najširšo publiko in po preizkušenih receptih. Morda večina najglasnejših hvalopevcev sploh ne loči wookieeja od ewoka, kamoli, da bi vedeli 'who shot first'. Ne vem. Vem pa, da je bil The Phantom Menace, ki ga ima skupnost tako v želodcu, proti temu fabulativna mojstrovina. Oziroma prva trilogija sploh. Še risanke so! Saj ne rečem, da je bila tale predstava celokupno slaba in da mi srček ni radostno zaigral ob poznanih podobah in zvokih. A očitno je nekaj narobe z mano, da se namesto divljenja nad preganjanji ikoničnih plovil zmrdujem, da so Falcona zdruznili v podracerja, ki drifta po pesku in se sanka po snegu. Star Wars za nove čase, očitno. Čase, ki imajo zelo kratek spomin.

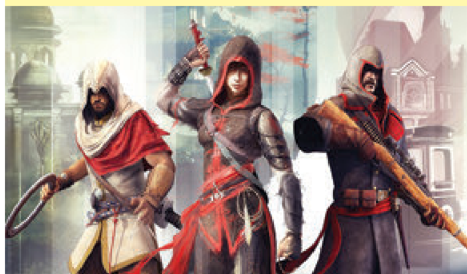
David Tomšič

Steamova novoletna blamaža

Ko se na Steamu začno razprodaje, je čas za kupovanje na dušek, saj so popusti konkretni. Oziroma, bolje rečeno: kakor to velja za razprodaje cunj in tehnike, cene tedaj postanejo normalne. Toda na božični dan je Parin sistem doživel grdo napako. Napad DDOS nekih neznancev, ki je promet povečal za dva tisoč odstotkov, jim resda ni sesul strežnikov. Se je pa zaščitni tehnologiji malce scufalo in je zamešala osebne podatke. Tako je pri vstopu v svoj račun 34.000 uporabnikov videlo informacije o naključnih ljudeh, vključno z e-poštnimi naslovi in zadnjimi štirimi ciframi kreditne kartice. Gesla niso bila ogrožena in z nepričakovanim 'darilom' se ni dalo kupovati robe, toda slab okus je ostal. Steam je zadevo komentiral po petih dneh, češ, da bodo stopili v stik z vsemi, na katere je feler vplival. Zastonj Arkham Knight za vse! Nek pije kafana!

Nova Ašašina, ampak ne ta velika

Dobrega pol leta je trajalo, da smo 12. januarja dobili naslednji del digitalno trženega odvrtka serije Assassin's Creed, klicanega Chronicles: China. Spomladi smo stopili v fine copatke kitajske morilke Shao Jun, ki je v pogledu od strani v enaki meri nemalo tiholazila. Sovražnike je redko odstranila v neposrednem boju, temveč se jim je morala neopaženo približati od zadaj ali zgoraj. Nadaljevanje AC Chronicles: India leta 1841 sledi ubijalcu Arbaazu Miru v vojni med Sikhi in angleško družbo East India Company. Človeček pleza, teka in parkoursko premaguje ovire po starodavnih templjih, mogočnih trdnjavah in nevarnih votlinah. V direktnem boju je Arbaaz videti močnejši od Shao Jun. Tretji del se podimenuje Russia; tu bomo leta 1918 postali morilec Nikolaj Orelov, ki bo kradel boljševikom in pred templjarji ščitil kraljično. Znabiti bo v njem največ masovnega bojevanja in spektakla, kar bomo na PCju, PS4 in xboxu one videli 9. februarja. PS vita pa bo aprila dobila vso trilogijo naenkrat. Ta velikega Ašašina letos menda ne bo, bo pa film.



Naposled otipljiva grožnja piratstvu

Stari, a si zloudu Fifo 16 in Just Cause 3? Morda si ju, a ju nisi mogel pognati, saj nimata kreka. To je najnovejši uspeh avstrijske programske zaščite Denuvo Anti-Tamper, ki je že predlani za par tednov zavrla izdajo gusarskih inačic Dragon Age: Inquisition, Lords of the Fallen in Fife 15. Kitajska razdiralska skupina 3DM jo je naposled zaobšla, toda lani jih je pričakal izziv, ki ga v času pisanja še niso razrešili. Izpopolnjeni Denuvo je namreč tako dober, da ni še nikomur uspelo izdelati zlomka za Just Cause 3 in Fifo 16. 3DMovci pravijo, da ju bodo prejkoslej strli, toda v isti sapi črnogledo napovedujejo, da zaradi Denuva v roku dveh let ne bo več na razpolago piratskih verzij novih špilov. No, softverska rešitev je bojda precej draga, tako da ni razširjena, in zgodovina nas uči, da je na kraju pokleknila še vsaka protekcija, od razvpitega Starforca do alternativnih prijemov, kot je bil Codemastersov FADE, ki je pri črnobradih izvedenkah zvito kvaril vsebino. A nekaj možnosti za dokončen konec piratske zabave vseeno obstaja in slišati je, da je prav Denuvov uspeh spodbodel založnike konzolnih iger k izdajanju na peceju. Kar je vse prej kot slabo.

Activision Blizzard in Electronic Arts v e-šport



Peter Moore je bil na začetku kariere učitelj športne vzgoje, kar je eden od razlogov za ognjevito vodenje EA Sports. In v kratkem tudi EA esports.

Najbučnejši igričarski turnirji se zadnje čase odvijajo v režiji velikih studiev, kot sta Valve in Riot. Na množičnih finalnih tekmovanjih ob zaključkih vsakoletnih lig l33t proje spodbujajo desettisoči navdušenih gledalcev, nadaljnji milijoni pa spremljajo spletne prenose. Da taki dogodki najbolje uspejo, če rokave zavihaš sam, so dojeli tudi veliki založniki, saj sta se Activision Blizzard in Electronic Arts konec leta v smer njihove organizacije zalučala z rocket jumpom.

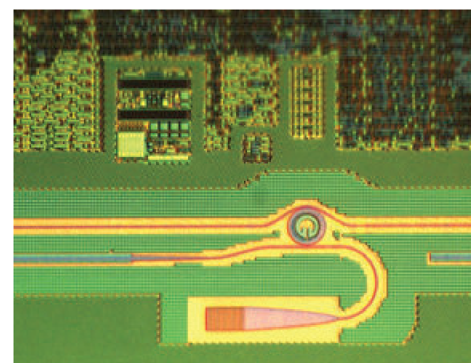
Najprej je oktobra Activision Blizzard osnoval oddelek Media Networks z nalogo vodenja prenosov prireditev, kjer se v Call of Dutyjih streljajo v glave. In to na najvišji ravni, za kar so na čelo pripeljali kar nekdanjega načelnika športne hiše ESPN Steva Bornsteina! Pri Electronic Artsu niso hoteli zaostajati in so decembra odprli lasten kotiček za tekmovalno igranje – Competitive Gaming Division. Na direktorski stolček so postavili znano spolirano glavo Petra Moora, ki je doslej bdel nad njihovimi športnimi igrami, še prej pa nad xboxom. Možakar ima izkušnje, saj je stal za Fifino ligo, doslej EAjevim največjim mednarodnim e-športnim dogodkom. Njegov cilj bo zasnovati živahno turnirsko dogajanje okoli njihovih največjih naslovov, od Battlefronta naprej. Hkrati bo moral studiem svetovati, kako že v štartu igre oblikovati tako, da bodo primerne za tekmovalno udejstvovanje.

Toda veliki met za naslovnice cajtungov je vendarle uprizoril Activision Blizzard, ko je 21. decembra pohopsal Major League Gaming (MLG). To je največja ameriška in ena najstarejših tekmovalnih lig na svetu, ki obratuje od leta 2002! S poslom, ki naj bi znašal 46 milijonov ameriških dolarjev, so za novonastali Media Networks na hitro pridobili potrebno infrastruturo. MLG namreč poseduje MLG.tv, največji servis za pretočni video, namenjen izključno tekmovanjem (za razliko od Twitcha, koder streamajo vse v zvezi s špili). Omeniti velja, da so firmo zadnje čase pestili problemi, saj so beležili rdeče številke in so jim tekmovalci uhajali h konkurenčni Electronic Sports League (ESL). Toda novi lastniki ne bodo ne odpuščali ne rezali in za tekmovalce ter gledalce se kratkoročno ne bo dosti spremenilo. So pa načrti za prihodnost megalomanski. Naj citiramo kar šefeta Bobbyja Koticka osebno: "Naš Media Networks bo nič manj kot ESPN e-športa." Skratka, napraviti hočejo največjo medijsko hišo za spletne in tudi (!) televizijske prenose teabagganja poraženih sovragov. Sorči, Kopitar in Dragić, ampak morala bosta začeti s Call of Dutyjem



Pri MLGju so ob nastanku štrleli iz področja tekmovalnih lig zaradi svoje usmerjenosti v konzole, saj so prvi turnirji potekali v Halu 2. Danes imajo mešanico naslovov za konzole in PC, kot je CS:GO.

Prvi procesor s svetlobnimi povezavami



Poleg običajnih gradnikov čipa v zelenem se vidi rdečkasti optični vodnik. Inženirji so našli način, kako oboje izdelati za istim 'tekočim trakom'.

Ko škratje elektroni prenašajo signale po vodnikih v sodobni elektroniki, energijo odvržejo v toploto, ki jo moramo odvajati s hladilniki. Včasih celo z vodo. Neljubi toplotni izpusti so pomembna ovira pri doseganju višjih taktov in prepustnosti vodil, zato enega poglavitnih prebojev v računalništvu pričakujemo ob menjavi bakrenih povezav v čipih s svetlobnimi vlakni, tako kot smo to storili z internetno komunikacijo. Fotoni porabijo občutno manj energije in povrhu bodo možne povezave daljše, kajti pri bakru jakost signala z razdaljo zelo hitro šibi. Zato je denimo pomnilnik nagneten ob procesorjih, ker bi že decimeter dlje potreboval ojačevalnike. Toda doslej znanstvenikom še ni uspelo napraviti enostavnega pretvornika med električnim in optičnim signalom v siliciju. Posebej zaradi prešibkih virov svetlobe v polprevodniku, ki zahtevajo eksotične in drage načine izdelave.

Skupina ameriških strokovnjakov z več univerz (MIT, Berkeley in druge) se je domislila salomonske rešitve. Vir svetlobe v obliki laserja so pripeljali od zunaj, tako da ima čip poleg električnega in podatkovnih vhodov še laserskega. Procesor iz 70 milijonov tranzistorjev in 850 svetlobnih pretvornikov so tako izdelali s poznanimi in poceni proizvodnimi postopki v 45 nanometrih. Laboratorijski kos resda deluje le pri 31 megahercih, a zaradi optike so lahko ramnike postavili deset metrov stran od čipa, kar je pri običajnih CPUjih nepojmljivo. Hitrost prenosa podatkov je 2,5 gigabitov na sekundo, kar je petdesetkrat manj kot v domačih mašinah, a pri omenjenih nižjih frekvencah, zato je teoretična meja v resnici višja kot v najhitrejših strežniških farmah. Ni še jasno, če bodo idejo zagrabila pomembna podjetja, toda lepo je naposled videti premik v čipovni fotoniki.

Naš animejski praznik

Japonska mladinska popkultura kljub letom prisotnosti ostaja nišna preokupacija. Po drugi strani pa se interes za tokijske risanke 'animeje' in stripe 'mange' od razmaha v osemdesetih in devetdesetih, ko smo pognali rubriko Japanka in religiozno strmeli v Akiro ter Evangelion, ni bistveno polegel. Novega vetra je področje dobilo na animejskem zletu Makkon 12. decembra na Fakulteti za računalništvo. Prireditev ima že tradicijo, saj so jo prvič postavili pred štirimi leti, pri čemer je hvalevredno, da za njo stoji le sedmero prostovoljnih zanesenjakov.
Prvi del konvencije so bili štanti z japankasto robo, ki je segala od bižuterije prek kipcev do sladkarij. Slednje so stalnica vseh tosortnih konvencij, saj si mora wasabijeve bobi palčke, vaflje s sladkim krompirjem in zelenočajne čokolatine privoščiti sleherni otaku, kakor pravimo zahodnjaškim oboževalcem vsega japonskega. Za primerno vzdušje so v fakultetnem kafiču celo stregle dečve v uniformah hišnih pomočnic, medtem ko se je v ozadju gotovo tihotapil rdečeučnež iz Noragamija in barman iz Death Parade. Seveda ni takega zbora brez demonstratorjev samurajskih veščin, risanja stripov, zgibanja origamijev in čopičanja japonskih pismenk. 'Naše' področje pa sta zastopala Tekken Tag Tournament 2 in Dance Dance Revolution. Na programu je bila tudi vrsta geekovskih predavanj, med katerimi je prednjačilo tisto z nedvoumnim naslovom 'Drobovje ostrega roba: katane in meči'.



Cosplay je v tujini resen konjiček, ki ga nekateri spremenijo v pridobitno dejavnost. Naši še niso tako daleč, a se znajo potruditi. Tole sta zmagovalca.

Najbolj očitno dogajanje je bil seveda cosplay. V prepoznavne like iz risanih serij in iger je bilo našemljenih kar nekaj obiskovalcev, naj je šlo za Brezobraznika iz Čudovitega potovanja, Naruta ali naključnega medota iz Yurikume Arashija. Na tekmovanju šem je med tridesetimi novinci zmagal Sebastjan Burnar, povsem avtorsko napravljen v modrega kožuharja Sorena, najboljša veteranka pa je bila Katarina Gorinšek kot Undertaker iz animeja Kuroshitsuji. Sodniki so ocenjevali kostum in predstavitev lika oziroma nastop, saj ni zadosti, da si prišel gor, se nastavil bliskavicam in šel, temveč si moral zares stopiti v vlogo.
Obiskovalci so bili z dogodkom nadvse zadovoljni, tako nad dovolj pestro vsebino za večurno prisotnost kot nad samim druženjem z istomislečo skupnostjo. Prostor se je izkazal za posrečeno izbiro in konvencija se je precej odebelila. Mi pa smo bili še posebej zadovoljni z gledišča nekoga, ki je na začetku pomagal soustvarjati slovensko animejsko sceno. Lepo je bilo videti trume mladih otakujev, ki so praznovale obilje vidikov animejske popkulture. Naokoli so hodili številni preoblečenci, ker so se pač tako počutili, in očitno je bilo iskreno zanimanje za tematiko. Animejska Slovenija se torej ni ustavila pri Gundamu in Ghibliju, temveč gre naprej. Sugoi neeee!

Prihodnost Igre prestolov

Častilci knjižne izvirnice Pesmi ledu in ognja so na Silvestrovo besno pritiskali F5 na pisateljevem blogu, kjer bi se morala pojaviti vest o že pet let težko pričakovanih Vetrovih zime, šestem špehu prigod pankrtov, pritlikavcev in zmajskih princes. Prvi mrzli tuš je prišel malo preden je Alfi Nipič odpel svojo odo, saj je bradati striček George objavil le notico, da ni sproti shranjeval blogovskega zapisa in mu je vse natipkano šlo v maloro. Nakar je na novega leta dan znova sedel za računalnik in naklofal serijo več objav (v skupni dolžini ene knjige), kjer je cel internet zalil z ledenim vedrom. Bukva ni nared. Se je trudil, ampak ni uspelo. Bo, ko bo. Ako bo R'hllor dal, letos.



Pisatelj George R. R. Martin in Peter Dinklage. Slednji je v vlogi Tyriona dežurni pobiralec Emmyjev v orjaški zasedbi, ki skoraj nima šibkih članov.

A tudi če zadnjo piko pritisne že naslednji teden, knjige ne bo pred 24. aprilom, ko se bo na HBO zasukala mehanična špica šeste sezone in si bomo znova pomrmravali naslovno temo. Bralci so se tako znašli v precepu, ali ugasniti internet do izida knjige, da bi se izognili kvarnikom, ali resignirano zreti v Benioffovo in Weissovo interpretacijo vojne za ajzentron ter upati, da sta zavila toliko vstran od izvirnika, da ne bosta razkrila vseh Martinovih idej in skrivnosti.
Slednjemu se bo najbrž najlaže izogniti v Meereenu, kjer so figure na šahovnici razpostavljene čisto drugače kot v knjigah. Ser Barristan je mrtev, Tyrion je za obzidjem, družbo pa mu dela Varys, ki smo ga v knjigah nazadnje videli z okrvavljenim nožem v Kraljevem pristanku. Daenerys se je na koncu pete sezone znova srečala z Dothraki in še nekaj časa ne bo našla poti na očetnjavo. Tam bo Cersei še nadalje bíla boj z oboroženo vero, vprašanje pa je, kako ji bo pri tem pomagal njen novi gardist, ki bi po Qybornovih rabotah lahko nastopal v Walking Dead. Po morju bo končno priplul eden od Greyjoyevih stricev, Bran pa bo s pomočjo Triokega vrana skakal po preteklosti, kjer bomo naposled izvedeli, kdo je dejansko zaplodil zimiškega pankrta. Ta se bo v seriji nedvomno pojavil, saj je pricurljalo nebroj fotk s snemanja, le da še ne vemo, kako je preživel tisto štihanje. Nasploh lahko na severu pričakujemo največje klanje, saj se nam obeta spopad med Boltoni, divježi, severnjaki in še kom. Le o določeni gospe kamnitega srca ni znano nič.
Kljub določenim kontroverznostim, ki obkrožajo serijo, bo pomladi nedvomno znova podirala rekorde, dotlej pa pobirala nagrade. Po kopici emmyjev se je spet, že četrtič, okitila z nazivom najbolj piratizirane serije na portalu TorrentFreak. Ob tem se ga je Salladhor Saan od sreče in ponosa brzda tako nacedil, da je potreboval rjave bregeše.



O šesti sezoni je jasno samo eno: Jona Snega od mrtvih ne bodo prebudili s trobljenjem v rog z naslovnice nedokončanih Vetrov zime.

Netflix je, a ne v slovenščini

Netflix, ki je štartal kot poštna DVD-izposojevalnica in je danes sopomenka za pretočno videoteko, je naposled prišel v Slovanijo. Na lasvegaški konferenci se je njihov glavar pohvalil, da so odslej – z izjemo Kitajske, Severne Koreje, Sirije in Krima – na voljo po celem svetu. Govora seveda ni o klasičnem TV-programu, ki bi ga sprejemali antensko oziroma kabelsko, marveč je to servis videa na zahtevo, do katerega uporabnik dostopa z aplikacijo oziroma brskalnikom. Softver je na voljo praktično za sleherno napravo, od konzol prek pametnih televizorjev do mobilnih sistemov. Za razliko od Googla in Appla, ki računata za posamične oglede in omogočata lastništvo, Netflix fura izključno pretočni naročniški model, ki se začne pri 8 evrih za bedno kakovost na enem ekranu in seže do 12 evrov za 4K na štirih zaslonih naenkrat. Slednje pomeni, da lahko vsak član familije istočasno gleda lastno vsebino na svoji napravi. Poleg tega je Netflix produkcijska hiša s kar obilnim naborom serij, dokumentarcev in stoječih burkaških predstav. The House of Cards, Daredevil in BoJack Horseman je samo prgišče številnih znanih in izvirnih naslovov.



Če bo Netflix hotel uspeti med ljudstvom, bo moral znati slovensko. V tem primeru bi bil servis za staro in mlado. Tako pa je rešitev polovičarska.

S prihodom Netflixa se Slovencem vremena vseeno ne bodo pretirano zjasnila, kajti v resnici nadmočna storitev, ki bi razvrednotila vse ostale, to ni. Prvič, knjižnica je daleč od vseobsegajoče, v naši regiji pa je prav smešno škrbasta. Ni niti enega Disneyjevega izdelka in manjkajo številne titule, ki sicer v bazi obstajajo, od Hobita prek Harryja do Avatarja. Drugič, popolna odsotnost slovenščine je malodane žaljiva. Medtem ko ostali nam dosegljivi ponudniki strežejo podnapise in sinhronizacijo, so tu v tujščini celo navodila. Tretjič, četudi se hvalijo z razločljivostjo 3840 x 2160, je nam namenjena dejanska kakovost presenetljivo slaba, niti 1080 ne. In nenazadnje ni vikanja vreden niti vmesnik, ki daje kaj malo podatkov in ne ponuja možnosti raztegovanja po lastni volji. Ampak vse to je vnemar, zakajti enomesečni preizkus je zastonj, zato navali gmajna. Če nič drugega, vsaka taka širitev ponudbe zapira usta tistim, ki zagovarjajo piratizacijo na rovaš legalne nedosegljivosti.

Nanovo bodo izdali še Final Fantasy IX
Sicer po vsej verjetnosti v neolepšani obliki, ali ipak. Gre za zadnji FF, ki so ga izdelali za playstation one, in srenja ga nadvse čisla. Serija se je z njim dvatisočega po visokotehnološki sedmici in takisto nekoliko futuristični osmici vrnila v srednjeveško pravljičnost. Glavni junak je ciganski zabavljač Zidane Tribal, ki z glumaško skupino ugrabi princeso, ki ni čisto taka, kot se zdi, nakar se druščina zaplete v mnogo širši kvest, kot se spodobi. Prisotni so vsi elementi starih Fantasyjev, vključno s poteznimi boji na ločenih zaslonih. Se pa v predelavi nadejamo taistih pomoči, ki jih ima moderna inačica sedmice, zlasti pohitritve spopadov in goljufij za nepotrpežljive. IX pričakujemo 'kmalu' na PCju, Androidu ter iOSu.



Na PS4 so pognali Linux
Znamenita krekerska skupina fail0verflow je naposled razdrla zaščito playstationa 4 in na njem pognala prilagojeno distribucijo operacijskega sistema Linux. Zmago so dokumentirali z videom na YouTubu in ob tem izdali nekaj neznanih tehničnih podrobnosti o konzoli. Na primer, da PS4 le ni zgolj PC s Sonyjevo kožico, marveč je v strojni opremi več tisoč sprememb glede na običajen računalnik, zaradi česar so morali dodobra poseči v Linux. Fail0verflow so še izjavili, da je zaščita PS4 za en drek (čemu ga torej niso sesuli že zdavnaj?!), konkretnega programa za poganjanje lastnega softvera na konzoli pa ne nameravajo dati v javnost. Tudi zato, ker je gmajna podoben exploit za PS3 nemudoma izkoristila za gnanje piratskih špilov, česar ne odobravajo. Tovrsten hack prepuščajo ostali srenji, tako kot so storili pri wiiju U, katerega so prav tako razgalili in podrobnosti zadržali zase.

System Shock 3 je skočil izza vogala
... in rekel "BU!" Neodvisna hiša Otherside Entertainment, v kateri je precej ljudi iz nekdanjega Black Isla, je naznanila snovanje tretjega dela kultne serije System Shock. Ta spaja prvoosebno streljanko, frpjko in vesoljsko srhljivko v doživetja, ki se ti kot virus naselijo v glavo in te po dvajsetih letih silijo k nostalgičnim spominom. Zaenkrat vemo to, da se vrača podivjana umetna inteligenca in da kanijo špil napraviti tudi za navidezno resničnost. Ni še jasno, kako jim bo to uspelo, saj so do vratu v grajenju Underworld Ascendanta, še enega nadaljevanja legende, namreč Ultime Underworld. Ime System Shock je sicer v lasti firme Night Dive, ki je trojko prepustila Othersidu, sama pa pred kratkim izdala prirejeno inačico enice za moderna Okna, povrhu česar snuje še rimejk. Shodan bo s svojim hladnim zbadanjem torej spet naša redna gostja.





Tak je postroj rifta in priloženih pritiklin, pri čemer kontrolnikov touch ne bomo videli vsaj do poletja in niso vključeni v ceno. Spodaj levo je novi daljinec, ob njem tipalo gibanja v prostoru v obliki namizne lučke.

Oculus stane 700 evrov

Letos naj bi končno doživeli zagon navidezne resničnosti in spodobi se, da so podjetja vanj vstopila z najavami na lasvegaškem sejmu CES. Oculusov šefe Palmer Luckey je obelodanil, da bo komercialna različica rifta na voljo 28. marca, in odprl prednaročila. Nakar je javnost ohladil s ceno: 700 evrov v Evropi oziroma 600 dolarjev plus davek v ZDA. To je krepka cifra, zlasti glede na pretekle namige po pol nižji ceni. Zatrdil je, da je rift kljub temu razmeroma poceni glede na prelomnost in da toliko premijska navidezna resničnost pač stane. Pri tem je treba upoštevati še strošek močnega PCja za tekoče poganjanje VR-vsebin, kar pomeni grafično kartico višjega razreda.
Resda so se Oculusovi naočniki od cenejših razvojnih izvedenk tehnično zredili. V njih je kvaliteten 90-herčni Samsungov OLED-zaslon ločljivosti 2160 x 1200, ki pol toliko pik servira vsakemu očesu. V riftu je nadalje kopica senzorjev za gibanje, medtem ko položaj v prostoru beleži tipalo infrardeče svetlobe v obliki namiznega stojala. Poleg tega bosta v paketu še joypad xboxa one in preprost daljinec. Prvi se zdi nekam odveč in diši po navijanju cene, daljinec pa je nov in ima z drsno ploščico nalogo osnovnega gibanja po navideznem svetu. Namenskega VR-kontrolerja touch namreč v štartni pakungi ne bo in dospe šele v drugi polovici leta. Prednaročniki kacige imajo zanj zagotovljeno mesto v vrsti. V ceno sta všteti dve igri: vesoljska streljanka EVE: Valkyrie in platformščina Lucky's Tale. Pri Oculusu upajo, da bo do aprila nared slabih ducat iger nalašč za rift, ponudba v njihovi trgovini pa naj bi do konca leta štela sto titul.
Oculus je z oznanilom zasenčil navezo HTCja in Valva, ki je na CESu predstavila drugo razvojno inačico očal vive z imenom vive pre. Novi rod ima dodano naglavno kamero, ki uporabniku omogoča orientacijo v stvarnem prostoru, ne da bi pri tem kaj prevrnil. Spomnimo, da je znal že prvi vive z IR-kamericami pred začetkom seanse kartirati okoliške stene in v vidnem polju z mrežo opozoriti, preden se kam zaletiš. Po novem pa je zaznava okolice, čemur Valve pravi chaperone oziroma gardedama, še boljša. Zaenkrat pa niso povedali, ali bo ta princip uporaben tudi v smislu nadgrajene resničnosti. Ostale specifikacije ostajajo enake in so dokaj podobne riftovim, edino motrilnika, kje se uporabnik nahaja, sta tu dva. Ob predvidenem izidu koncem aprila naj bi bili nared tudi mahalni kontrolniki, medtem ko o ceni ni bilo govora. Vsekakor imajo vsi Oculusovi tekmeci vključno s playstation VRom nenadoma mnogo več manevrskega prostora ...



EVE: Valkyrie spod rok islandske hiše CCP je čistokrvna arkada in ne spletščina kot EVE Online. Nosi pomembno vlogo otvoritvene igre za sistem.



Samsungov posrečeni mobidični podaljšek gear VR smo predstavili prejšnji mesec, na sejmu pa so najavili krmilnika rink za manipulacijo navideznega.



Ob vivu sta opazni tipali položaja v sobi v obliki črnih škatlic, ki jima pravijo 'svetilnika'. Parček naj bi zagotovil boljše zaznavanje od enega samega. Inačica pre sicer še ni končna, ji je pa zelo blizu.













Battleborn

Teksaška hiša Gearbox ima z moštvenimi streljankami že kar nekaj izkušenj. V njihovih rešetačinah nacijev Brothers in Arms je kamerade zvečine še nadzoroval računalnik, medtem ko v kultnih Borderlands igra v četvero z živimi tovariši izkušnjo popelje na novo raven, kjer po tebi pada z vseh strani. Od štirih članov ekipe do petih, kolikor jih imajo popularne nalinijske arene, pa ni velik korak. Teksačani so ga brez pomislekov storili in pri tem celo pokopali komično streljačino Furious 4, ki bi morala prevzeti maniro Neslavnih barab, nakar o njej nismo slišali ničesar več. Sredi lanskega leta je šefe Randy Pitchford naznanil, da je Furious dobil kroglo v čelo. Namesto njega bomo deležni Battleborna, Gearboxovega člana v gneči iger MOBA.

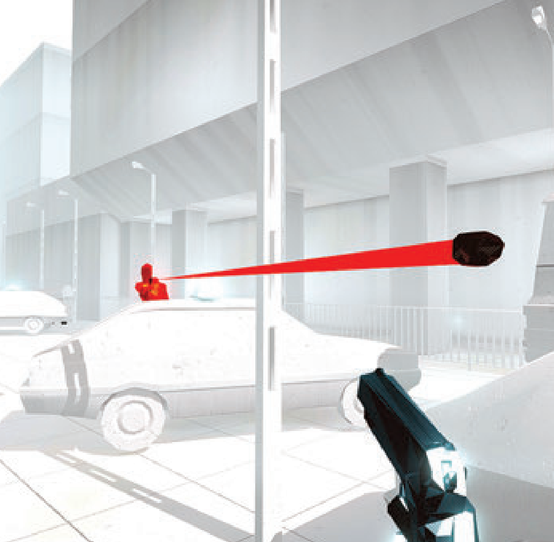
“Ampak neee, Battleborn ne bo običajna MOBA!!” kričijo iz studia. Res ne bo Dota 2, zato pa bolj Overwatch. Zrli bomo skozi oči junakov in streljali kot v FPSjih. Merilne spretnosti bodo pomembne, saj bodo nekateri liki znali gledati skozi merke in nizati boleče headshote. Dokaj slično divjemu nažiganju iz Borderlandsov, katerih nezgrešljivi pridih bo krasil Battleborn. Nanje bo koj spomnil že videz, kajti znašli se bomo v okolišu stripovskega sloga. Karikirano predimenzionirane eksplozije, na moč smešne smrtne animacije življa, ki takrat ni več tako živ, in pisan svet, v katerem je slikar Bojan očitno vzel LSD.

Mlatili se bomo okoli sonca Solus, kamor pribežijo vse znane življenjske oblike galaksije, ker neko zlo spešta ostala osončja. To je Gearboxov izgovor, da lahko v isto igro na eni strani vrže štiriroko coprnico in na drugi robota, ki sovrage strelja s sprehajalno palico. Kot velja za dosti sorodnih naslovov, bo univerzum mešanica fantazije in znanstvene fantastike, kjer boš s spiska lahko izbral tako vojaškega specialca (z imenom Oscar Mike, heh), kot čokatega škrata z veliko sekiro. In tepel mehanske pajke ali zle sence. Lahkoten slog se odraža v govoru in ravno tu bi lahko studio ponudil nekaj dodane vrednosti, če bo uspel likom vnesti podobno osebnost kot tistim v Borderlands. Akterji bodo namreč opazke stresali vsepovprek in napredovanje do cilja v kampanjskih misijah bo zabeljeno z žuganjem šefov, podobno kot nas saj-vemo-kje zbada Handsome Jack.

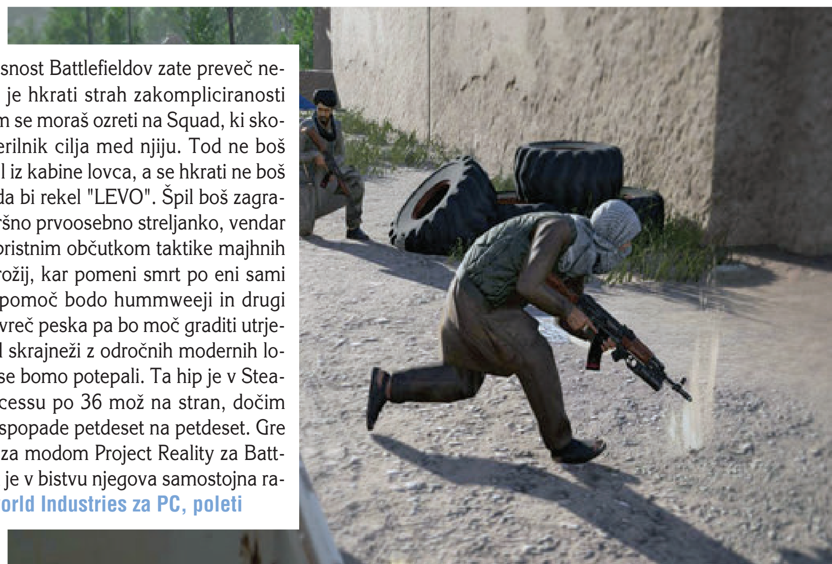
Poleg rešetanja ali sekanja z glavnim orožjem bo sleherni junak premogel še tri sprožane in eno pasivno sposobnost. Mirovniški sokol Benedict se bo poganjal visoko v zrak in od tam prinašal svobodo deželi, hodeča goba Miko bo metala zdravilne gobice ... Terjali bodo različne pristope, ker bodo nekateri bolečino metali iz daljave in drugi oddirjali sovragu naravnost v fris. Veščine bomo nadgrajevali skozi deset izkušenjskih stopenj, pri čemer bo treba izbrati eno od dveh ponujenih opcij. S tem avtorji vnašajo nekaj samosvojosti v sleherno bitko. Prisotna bo tudi druga veja napredovanja skozi opremo, saj bomo s cekini, padlimi s sovragov, na bojišče klicali topovske stolpiče in aktivirali oklepe. Gearbox niso mogli mimo obsesije z izplenom pušk iz Borderlands in po zaključku udejstvovanja bo igralec odpiral skrinje, v katerih bo našel epske vijolične pokalice. A kot rečeno, treba jih bo aktivirati z zbranimi denarci.

Teksačani skušajo največ svežine v žanr prinesti z igralnimi načini, kjer bodo spajali vse od klasičnih FPS-modusov do arenskih z računalniško vodeno armado in rušenjem utrdb. Med četverico možnosti bomo tako našli incursion – način v slogu horde, kjer nam bo računalniška vojska pomagala pri obrambi pred navali beštij. Največji boji proti drugim petericam ljudi bodo v meltdownu, kjer pa cilj ne bo trdnjava v nasprotnem kotu karte, marveč središče. Tja bo treba spremljati creepe, ki se bodo tamkaj vrgli v ogenj. Če se jih bo samoumorilo več kot nasprotnikovih, bomo zmagali. Smeh.

Veliko težo dajejo kampanjski igri, ki sicer ne bo pripoved Borderlandsove velikosti, marveč bo nizala slabe pol ure trajajoče misije, v katerih bomo ugonabljali kakega gobčnega šefa. Igrati jo bo moč tudi samotarsko, odklopljeno z linije, na konzolah pa v dvoje na razdeljenem zaslonu. Takšni detajli razložijo, zakaj se Gearbox ni odločil za free to play model, kajti Battleborn bo špil za polno ceno. In, kakor trdijo, brez mikrotransakcij. Vsaj zaenkrat. Petindvajseterica herojev iz škatle bržda ne bo zadoščala za vekomaj, če jim z igro uspe, toda o morebitni širitvi spiska zaenkrat nočejo reči ničesar. Najprej nas morajo itak prepričati, da se lahko kosajo z Overwatchem, Paragonom in druščino. (ag) ***2K Games za PC, PS4 in XBO, 3. maja***



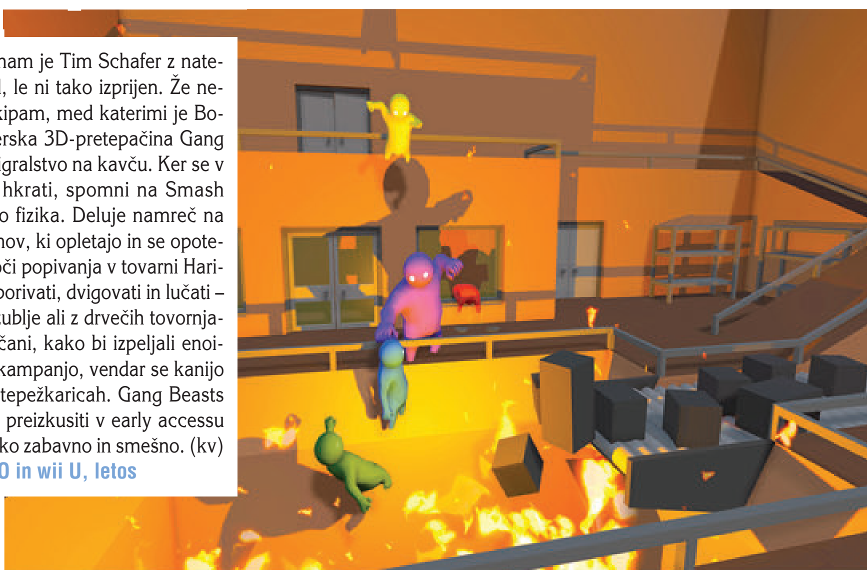

SUPERHOT Obmetavanje s svincem je eno temeljnih igričarskih početij, ki pa zvečine ni tako smrtonosno kot v resnici. Če bi v špilih podlegli enemu samemu zadetku, bi hitro obupali. A vsake toliko se najdejo izdelki z drugačnim pristopom in enega takih razvija poljska ekipa. Superhot bo abstraktna streljanka, sestavljena iz kratkih sovražnih nivojev, v katerih bo treba finomehanično pokositi nasprotnike in pri tem ne biti zadet sploh. Glavna fora je v tem, da čas privzeto miruje in se pokrene šele ob našem gibanju. Če se ozremo naokoli, se dogajanje odvije počasneje, ob premikanju pa hitreje. Na misel pridejo vse mogoče asociacije, od naprednega maxpaynovskega bullet tima prek pištolerskih kat, kakršne smo videli v Equilibriumu in Woojevih filmih, do prostorskega bullet-hella. Na hitrico si je to težko predstavljati, zato je tehnološki demo mogoče zaigrati kar v brskalniku. Avtorji poleg pištol obljubljajo še druge načine onesposabljanja, od metanja predmetov do samurajskega meča. Pri tem bo igro, ki bo stala 15 evrov, dičila pričujoča sterilna podoba belih prostorov in rdečih figur. Odziv na Steamovem zgodnjem dosegu je silno pozitiven. (lf) **Superhot Team za PC in XBO, spomladi**

SQUAD Je neresnost Battlefieldov zate preveč neprepričljiva, a te je hkrati strah zakompliciranosti igre ArmA? Potem se moraš ozreti na Squad, ki skozi refleksni namerilnik cilja med njiju. Tod ne boš med letom skakal iz kabine lovca, a se hkrati ne boš ubadal z meniji, da bi rekel "LEVO". Špil boš zagrabil hitro kot vsakršno prvoosebno streljanko, vendar se bo ponašal s pristnim občutkom taktike majhnih skupin in rabe orožij, kar pomeni smrt po eni sami prejeti krogli. V pomoč bodo hummweeji in drugi lažji oklepniki, iz vreč peska pa bo moč graditi utrjeno obrambo pred skrajneži z odročnih modernih lokacij, po katerih se bomo potepali. Ta hip je v Steamovem early accessu po 36 mož na stran, dočim avtorji merijo na spopade petdeset na petdeset. Gre za izkušene ljudi za modom Project Reality za Battlefield 2 in Squad je v bistvu njegova samostojna različica. (ag) **Offworld Industries za PC, poleti**




DEAD OR ALIVE XTREME 3 Dočim se na zahodu v igrah pojavljajo močni ženski liki, ki niso več objekti poželenja, se patriarhalna Japonska takega upodabljanja ne more ali noče znebiti. Megajoškarici v Phantom Painu se bodo tako kmalu pridružile plažne odbojkarice v Dead or Alive Xtreme 3, pri katerem je nesmiselno govoriti o igralni globini. Čeprav naj bi jo odvrtek pretepaške serije DoA posedoval, bo srž v 3D-modelih manekenskih devojk. Te se bodo na tropskih lokacijah vsevdilj nabijale na ... oprostite, bodo tam nabijale žogo. Pri tem se bodo hihitale in poskakovale, da jim bodo bujne grudi, ki še niso dojile, epsko mahedrale. Da bodo feministke res razjarjene, bo prisoten 'butt mode', kjer se bosta mladenki s tepežem ri(t)nili s splava. Na veselje Anite Sarkeesian in razočaranje drkačev bo igrica omejena na Japan. Ampak je pa lepo slikice pogledat in PS4 je regijsko nezaščiten, pomežik. (sn) **Koei Tecmo za PS4, PS3 in vito, na pomlad**

GANG BEASTS Čeprav se nam je Tim Schafer z nategunskimi kickstarterji zameril, le ni tako izprijen. Že nekaj časa pomaga manjšim ekipam, med katerimi je Boneloaf. Podprti projekt je žurerska 3D-pretepačina Gang Beasts, ki cilja na grupno večigralstvo na kavču. Ker se v njej klofa do osem igralcev hkrati, spomni na Smash Bros, le da ima ključno vlogo fizika. Deluje namreč na vse ude želatinastih monstrumov, ki opletajo in se opotekajo, kot bi prišli z naporne noči popivanja v tovarni Haribo. Znajo se grabiti, udrihati, porivati, dvigovati in lučati – najraje pod vlake, v ognjene zublje ali z drvečih tovornjakov. Stvaritelji še niso prepričani, kako bi izpeljali enoigralsko oziroma sodelovalno kampanjo, vendar se kanijo zgledovati po hodi-na-desno tepežkaricah. Gang Beasts je moč v nedokončani inačici preizkusiti v early accessu na Steamu, kjer deluje huronsko zabavno in smešno. (kv) **Double Fine za PC, PS4, XBO in wii U, letos**



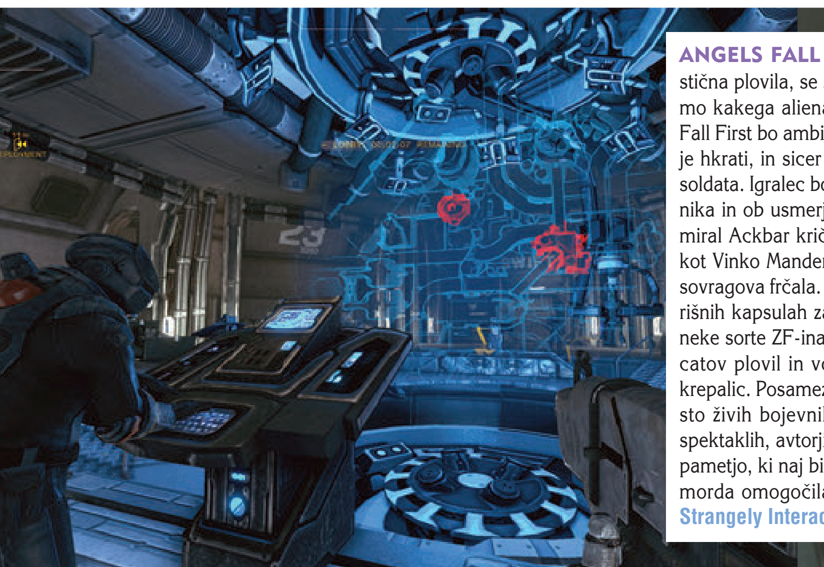


BRIGADOR "Veliki vodja je mrtev. V eni noči moraš osvoboditi Solo Nobre. Na kakršenkoli način." Uvod dolžine tistih na odsluženih arkadnih avtomatih plus smešno skovan naslov v maniri starih akcijad – neodvisnica Brigador bo od jeklenih peta do topa na glavi poklon klasičnim nažigaškim arkadam. Mech, tank ali drug ubijalski stroj bomo nadzorovali dvopalično in na umetelno pikslastih izometričnih ozemljih razstreljevali sovrage, da bo zaslon ves marogast. Sleherni kamen bo moč z raketo pognati v luft. To pa bo imelo taktične posledice, saj se bo moč skozi luknjo v nebotičniku zbasati mimo sovražne blokade. Špil bo zaguljen in poleg plazemskih kanonov bo treba ponucati lastnosti vozil ter se pod dimno zaveso ali EMP-eksplozijo izmakniti vojski, ki se bo trumoma usuvala na nas. Zakaj? Koga briga. Pokalo bo. (ag) **Stellar Jockeys za PC, spomladi**



PALADINS Rojeva se nov podžanr iger z elegantnim nazivom MNRPASPJ ali 'moštvene nalinijske risankaste prvoosebne arkadne streljanke s prismuknjenimi junaki'. V arenah. Paladins je po Overwatchu, LawBreakers, Battlebornu in drugih še en špil, ki želi Team Fortress 2 pokrižati z Doto. S slikovitimi fantazijskimi liki, kot sta 'lightning orc' in vitez po imenu Fernando, se bomo stepli v bojih pet na pet in skušali zasedati strateške položaje na kartah, vse tja do utrdbe nasprotne ekipe. Strojnice bodo ropotale, da pa se bodo Paladins razlikovali od sorodstva, naj bi poskrbeli pokci kart. Te bodo predstavljale bonuse, podobne talentom iz Heroes of the Storm, ki jih bomo med igro naključno potegnili s predtem sestavljenega kupčka. Morda gre res za kopijo Overwatcha, a za krmilom so Hi-Rez, avtorji Smita in Tribes: Ascend. (ag) **Hi-Rez za PC, XBO in PS4, letos**



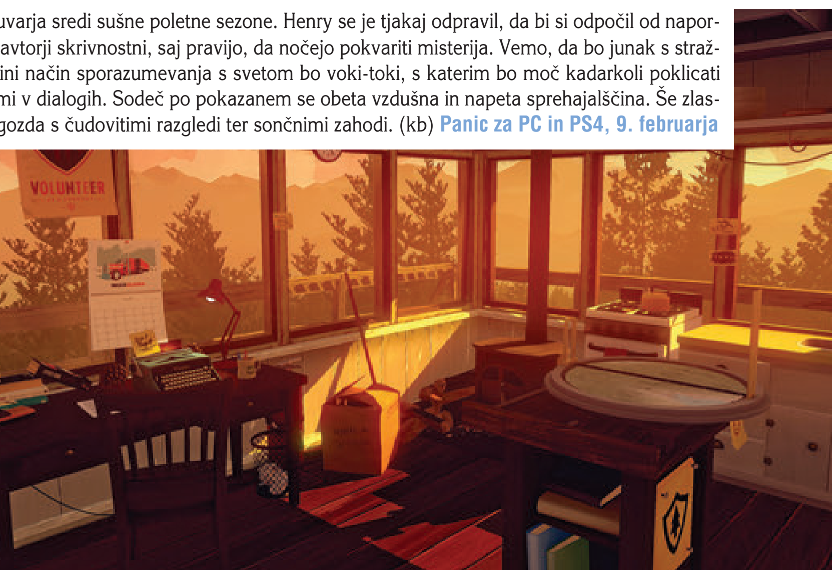


ANGELS FALL FIRST Radi sedamo v futuristična plovila, se streljamo z laserji in peš pihnemo kakega aliena v glavo. Neodvisnica Angels Fall First bo ambiciozno skušala predstaviti oboje hkrati, in sicer iz prvoosebnega zornega kota soldata. Igralec bo lahko sedel na položaj poveljnika in ob usmerjanju vsemirskih fregat kot admiral Ackbar kričal "TO JE PAST!" Nemara bo kot Vinko Mander sedel v lovca in osebno klatil sovragova frčala. Ali pa prijel za puško in se v jurišnih kapsulah zapodil na nasprotno križarko v neke sorte ZF-inačici Arme. Na voljo bo več ducatov plovil in vozil ter cela gora vsemogočih krepalic. Posamezno bojišče naj bi preneslo prek sto živih bojevnikov v gigantskih večigralskih spektaklih, avtorji pa se povrhu trudijo z umetno pametjo, ki naj bi pridodala še več kanonfutra in morda omogočila samotarsko kampanjo. (ag) **Strangely Interactive za PC, spomladi**



FIREWATCH V tej prvoosebni posebnici bomo postavljeni v gojzarje gozdnega čuvarja sredi sušne poletne sezone. Henry se je tjakaj odpravil, da bi si odpočil od napornega mestnega vsakdanjika, a mu bo kajpak kmalu šlo za nohte. Glede zapleta so avtorji skrivnostni, saj pravijo, da nočejo pokvariti misterija. Vemo, da bo junak s stražnega stolpa oprezal za znaki požarov, nakar se bodo pričele dogajati čudnosti. Edini način sporazumevanja s svetom bo voki-toki, s katerim bo moč kadarkoli poklicati nadzornico. Bojda bo v ospredju dinamičen odnos z njo, ki ga bomo gradili z izbirami v dialogih. Sodeč po pokazanem se obeta vzdušna in napeta sprehajalščina. Še zlasti, ker obljubljajo nepremočrtnost in prosto raziskovanje prostranega risankastega gozda s čudovitimi razgledi ter sončnimi zahodi. (kb) **Panic za PC in PS4, 9. februarja**





Pri slovenski enomožni firmi Emberheart Games nastaja zanimiva igra Courier of the Crypts, ki je že na razpolago v Steamovem zgodnjem dostopu. Sneti baklonosca Primoža Vovka pobara, kako se prebija skozi razvijalski mrak ter odganja pošastke, kot so vsakdanji stroški in nasičenost indie področja.

Kurir iz slovenskih kript

Cankarjevska zna biti Slovenija, polna bedakov, kmetavzov in internetnih trolov. Toda srce mi igra, ko spremljam napredek našega videoigerno razvojnega prizorišča. Nič več se ni treba z nostalgijo spominjati dueta Turk + Kraševec in njunega Kontrabanta za spectrum ali pecejeve Race Manie ter se usajati, da preklicana mladina ničesar ne stori. Še kako dejavna je, od uveljavljene skupine Dawn of Play, ki je navdušila z izvedenko Tetrisa Dream of Pixels in več drugimi kul naslovi, do nemalo nadebudnih ustvarjalcev, ki še čakajo na pravi prodor.

Med njimi je primorski Emberheart Games, katerih prvenec Courier of the Crypts domuje v early accessu na vsemogočnem Steamu. Tam je pristal v družbi stotin drugih iger, ki se takisto borijo za pozornost in drobtinice z bogato obložene mize. Valvovo milijonsko občestvo in dejstvo, da že praktično vsaka nova računalniška igra uporablja Paro za dolpoteg, večigralstvo in zaščito, so magnet brez primere. Marsikateri manjši avtor je že izkusil žalostno dejstvo, da če nisi na Steamu, ne obstajaš. A Courier kljub masovni konkurenci vztrajno nabira podpornike in je na dobri poti, da ugleda luč končne inačice.

Gre za od zgoraj gledano, pikslasto arkadno avanturo v temačnem grobniškem okolju. Tam junaka čopatijo demonske prikazni in orjaški pajki ter ga ogrožajo smrtonosne pasti. Že na začetku nekoga zaštihajo in na rovaš zajedljivega teksta, ki se prikazuje nad liki, je hitro očiten pridih Lucasovih avantur. Tej zvrsti je sorodno uporabljanje predmetov na pravih mestih, kar je dopolnjeno z akcijskim ogibanjem nevarnostim in reševanjem ugank, na primer stopanjem na prave plošče v tleh. Ter strašljivim pridihom, tesnobo in precej hitrimi smrtmi. Kot lastnik rane verzije lahko potrdim, da je igranje že zdaj simpatično in vzdušno. Več pa naj pove igrin ata Primož.

Opiši nam Courier of the Crypts z lastnimi besedami, kakor bi hotel, da se spotaknemo ob lastne škrice, ko tečemo ponj v digitalno spletno štacuno!

Courier of the Crypts je akcijsko ugankarska pustolovščina z retro pridihom. Igramo nadvse človeškega mladeniča po samoumevnem imenu Kurir, ki prvi dan v novi službi prejme nalogo, da nese pismo varuhu grobnice. Namesto velikih mečev in čarovnij ima naš raznašalec pri tavanju po labirintu le čarobno baklo ter nekaj priboljškov za metanje v sovrage, ki jih pobiramo po tleh – kamenje, oljne posode in podobno. V skromni inventar stlači še ključe za odklepanje vrat, mehanska kolesa, deske za dograjevanje polomljenih mostov in podobne predmete, s katerimi si pomaga pri napredovanju.

Glavna mehanika in posebnost igre je bakla, ki okrog Kurirja širi pomirjujoč krog tople luči, nas varuje pred zli duhovi ter rabi osvetljevanju mračnih hodnikov, stopnišč in soban. Gorivo zanjo sproti nabiramo iz okoljskih plamenic in drugega. Ves podzemni kompleks, kamor se napotimo, je poln elementov, ki vplivajo na stanje bakle. Nekateri sovražniki se za Kurirja ne zmenijo, če jo ima prižgano, medtem ko ga hočejo drugi pomalicati ravno zaradi nje. Dosti je ugank, pri katerih je treba pravilno uporabljati baklo, jo torej prižgati in ugasniti v pravih trenutkih. Primer so rune, ki zasijejo šele, ko smo v bližini s prižgano baklo, in razna stikala ter tipala, ki se odzivajo na stanje bakle. Zlasti pomembno je varčevati s plamenom, ki nas varuje pred prikaznimi. A po drugi strani je treba ogenj včasih ugasniti in se v črne hodnike podati brez njega. Tedaj se zna igralec počutiti precej nelagodno.

Čeprav se igra v celoti dogaja v grobnici, ta skriva veliko, od davno pozabljenih predelov do podzemnega kraljestva gob in, jasno, sveta mrtvih. Nivoji in celoten svet je zgrajen tako, da se vse povezuje v logično celoto. Vsak predel (nivo) grobnice je udejanjen z namenom, da tvori kos zgodbe. Glavni cilj v nivojih je, da najdemo duri v naslednji del grobnice. Med nivoji ne moremo prenašati predmetov, le strelivo in nabrane goldinarje, tako da to ni Zelda ali Metroid, niti ni odprtega sveta. Leži pa naokoli veliko zvitkov, ki poročajo o dogajanju v kriptah. Tako lahko razumemo dogodke in prostore, po katerih se gibljemo. Niso obvezni za branje, vendar dodajo k vzdušju in pomagajo odkrivati skrivne sobe z zakladi.

Kakšna naj bi bila končna inačica Courierja? Kaj vse naj bi bilo v njej?

V prvi vrsti hočem doseči, da se bo igralec počutil kot na potovanju in da bo doživel zgodbo, ki mu bo ostala v spominu. Hkrati je to razlog, da nočem izdelati mobilne inačice, saj sem mnenja, da se pri tej ne bi bilo mogoče v enaki meri vživeti v svet. Špil niti ni namenjen temu, da bi blazno spodbujal k vnovičnemu igranju, čeprav so v njem tajne sobe, artefakti in stopnje. Bistvo je v dvajsetih ročno skovanih glavnih nivojih. Po njih je posejana kopica sovragov



Courier je pikslasta akcijska avantura z raziskovanjem, bojevanjem in ugank reševanjem, denimo stopanjem po stikalih. Le bakla ne sme ugasniti!


Začetek, ko Kurir nastopi službo in prejme pismo za grobniškega nadzornika, je židano pisan. Nadaljevanje je bistveno bolj mrakobno in tesnobno.

in pasti, zasnovani pa so tako, da jih lahko igralec opravi na različne načine. Določene sovražnike lahko kamenjamo, se jim spretno izmikamo ali jih z ukano speljemo na past, ki jih ugonobi. V kripti so tudi trgovine s priboljški, kot je prstan za počasnejše izgorevanje bakle.
Trudim se, da bi bili nivoji precej različni in da jih bo moč zlahka razlikovati. Ob tem spreminjam načine igranja – nekod potujemo s čolnom, drugod se je treba s katapultom zavihteti čez obzidje ali bežati pred padajočim kamenjem zaradi potresa. Želim si, da bi nekdo nekje komaj čakal na proste urice, da bo lahko zagnal Courier of the Crypts že zaradi radovednosti, kaj ga čaka v naslednjem nivoju.

Iz česa se je porodila zamisel za Courierja?

Glavna ideja se je razvila iz Lune, oblakov in kričečih vran, v katere sem gledal neko soboto ob treh zjutraj, ko sem začenjal Ludum Dare na temo *'Take this, you won't be going alone'*. Ludum Dare je tekmovanje, kjer mora vsak razvijalec v oseminštiridesetih urah narediti igro sam, vključno s kodo, grafiko ter zvokom. Zaradi takšne omejitve s časom je bilo treba osnovno idejo hitro razviti, in tedaj sem ravno imel pred sabo sliko na drugi strani okna. Iz tega sem potegnil lik, kraj dogajanja in celotno zgodbo. Seveda je to temeljilo na mojem čislanju RPG-iger, kot so Gothic, Elder Scrolls in Diablo, ter fantazijskih knjig Dragonlance in Forgotten Realms. Rad združujem žanre in pristope, saj mi je en sam pristop v igranju premalo, na primer samo akcija ali zgolj množica ugank. Sestaviti hočem igro, kjer je vsega dovolj. Ampak to je laže reči kot storiti :).


Ljubitelj fantazije Primož Volk ima 26 let. Igralsko kariero je začel s PCjem 486, njegov prvi mod je bil lastni nivo za Sokoban, najraje ima SNES in Morrowind.

Kako si pravzaprav začel razvoj?

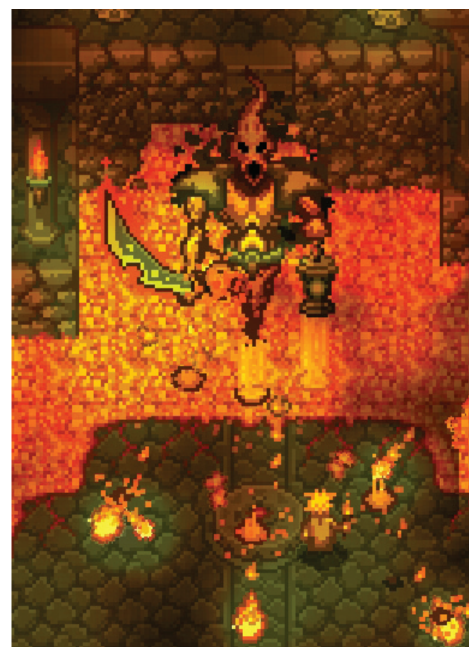
Po omenjenem tekmovanju Ludum Dare je ideja nekaj mesecev spala, nakar sem sklenil, da jo bom udejanjil, naj stane, kar hoče. Na projektu zvečine delam sam, kar vključuje dizajn, programiranje, grafiko, zgodbo in marketing, torej tvitanje, Facebook, spletno stran, razpošiljanje e-pošte, blog, intervjuje in tako dalje. Courier počasi nastaja že od leta 2011, saj sem imel zraven faks in redno službo. Za nameček sem poleg vseskozi razvijal pogon, v katerem špil teče, in orodja za lajšanje izdelave, kot je urejevalnik nivojev, delcev in tekstur. Treba je upoštevati tudi, da je šla zamisel skozi mnoga sita, saj sem iskal tisti pravi videz in igralno mehaniko, do česar ne prideš čez noč.
Na srečo nisem čisto sam. Skoraj od začetka z mano dela Zdravko Djordjević, ki je pričaral vzdušje v obliki glasbe ter zvočnih efektov. Skupaj sva sproti ugotavljala, kar zares deluje, pri čemer sem se naučil, kaj pomeni razlika med glasbo, ki je prilagojena igri, ter tisto, ki jo za drobiž kupiš na spletu. Na pomoč sta mi priskočila še vaš nekdanji pisec Matej Jan aka Retro, ki mi je pomagal pri pixelartnih portretih, in Matjaž Lamut pri oblikovanju dialogov. Vsem sem izredno hvaležen.

Nam lahko opišeš poslovno oziroma finančno plat projekta?

Skozi leta razvoja je v projekt šlo obilo časa in energije, da se je premikal dalje iz dneva v dan. Nemalokrat je bilo treba v poznih urah sesti za računalnik in začeti delati, ne glede na to, kako utrujen sem bil. Čas je tisto, s čimer sem plačeval projekt – neprespani dneve in noči, spuščena kofetkanja in piva, vikendi. Žal na dolgi rok tako ne gre in na nekem razpotju sem imel na izbiro menjavo službe ali se podati v neznano ter igro razvijati za poln čas. Kljub dvomom sem izbral slednje, saj se redko ponudi priložnost za delo na sanjah.
Optimistično sem osnoval kampanji na Indiegogu in Steam Greenlightu, čemur je sledilo nekaj mesecev res trdega dela. Ustvarjal sem namreč prvi javni demo, ki naj bi spremljal kampanji. Bil sem tudi v Zagrebu na sejmu Reboot Infogamer, kjer je bil moj kotiček deležen nemalo pozornosti.. Na žalost je bilo žicanje za denar skupnosti na Indiegogu neuspešno, toda odzivi so bili odlični in prepoznal sem napake, ki sem jih delal. V dveh tednih je bil Courier sprejet na Steam, kar je pomenilo, da lahko začnem prodajati nedokončano zgodnjo inačico. Le-to redno posodabljam, čeprav moja igra ni najbolj primerna za early access. Vedno je treba čakati na celoten nov nivo, izdane karte pa imajo le določeno mero elementov, ki so zanimivi za ponovno igranje.

Notch je le en in vila na Beverly Hillsu je pobožna želja. Kako je dejansko z izdelavo videoiger v realnem življenju položnic in kariernih izbir?

Pogosto slišimo uspešne zgodbe o uspehu z ogromnimi zaslužki, kot so Flappy Bird (ena oseba), Super Meat Boy (dve osebi), Fez (dve osebi), Ridiculous Fishing in Nuclear Throne (dve osebi) ali Super Hexagon (ena oseba). Vendar odmeven uspeh doživi bore malo razvijalcev – zaradi sreče, kot je Flappy Bird, unikatnosti, marketinga (Vlambeer) ali zvez. Realno gledano je razvijanje iger ena težjih dejavnosti za uspeh, torej da zaslužimo dovolj za plačevanje računov in hrane ter financiranje naslednjega projekta. V teh časih, ko je na voljo ogromno orodij, lahko vsakdo brez večjega znanja naredi špil. Zato se izdelki hitro izgubijo v širnem morju. Mislim, da je tu precej pomembna strast, saj brez tega težko žrtvuješ čas za nekaj, kar bo najverjetneje dočakalo neuspeh. Če vzamemo mene, Courierja ne razvijam več nenehno, saj sem se zaposlil. Vendar ga bom z odrekanjem in vztrajnostjo nedvomno dokončal. Če bo uspel, je druga stvar. Upam, da bo.


Tale ognjeviti pošastin, lavasti okolici primerno klicani 'Fire Spirit', se na kratko pojavi v uvodu. Kot si lahko misliš, tako podroben dizajn ne bo šel vnemar – sčasoma se boš z njim spoprijel v orenk poglavarskem obračunu.

Kako je biti del neodvisne razvijalske scene, tako v svetu kot v Sloveniji?

Neodvisna razvijalska scena po svetu je odlična. Pri mnogih avtorjih res vidiš tisto pravo strast do iger. Pri neodvisnem razvoju ti je prepuščena vsa svoboda in redko si omejen, zato prihaja do izjemnih naslovov. Razvoj je za veliko posameznikov način izražanja samega sebe. Izpostaviti je treba tudi, da si neodvisni razvijalci kljub veliki konkurenci pomagajo, naj bo to širjenje besede o zanimivih špilih ali deljen informacij ki pomagajo pri razvoju. Če se poglobiš v skupnost, vidiš, da je to celota, ki ima skupen cilj – izdelovati špile, ki jih hočejo igrati. Vesel sem tudi, da se scena razvija v Sloveniji. Imamo več neodvisnih skupin, ki so že naredile izvrstne naslove oziroma delajo na njih, na primer Uncanny Valley (Cowardly Creations) in Elroy and the Aliens (Motiviti). Veliko mi pomeni, da sem del tega.

GALAKTIČNI KDO SEM JAZ



Proslavljena razstava Star Wars Identities se je za nekaj mesecev naselila v Avstriji. Darth Febo vklopi hiperpogon, zbere vso megasvetlobo v eni točki in tja pride v sedmih parsekih. Pred vitrino (mlade) Leie zapove Ukaz 69.

Strokovnjaki z različnih področij, od psihologije prek genetike do družboslovja, se neumorno sprašujejo, kaj definira posameznika. Akademske študije ponavadi niso prijludne in vključujejo veliko teorije ter nerazumljivega izrazoslovja. Zato je Montrealski center znanosti prišel na posrečeno misel. Kaj, če bi dejavnike, ki nas opredeljujejo, raziskali skozi eno najbolj poznanih bajeslovij, Vojno zvezd? K sodelovanju so povabili studio Lucasfilm, takrat še z Georgom na čelu, in v projekt vključili največja imena kanadskega dušeslovja ter antropologije. Tako je nastala edinstvena razstava Star Wars Identities, ki je pred nekaj leti štartala v Severni Ameriki in nato prek Pariza ter Kölna prišla na Dunaj. V naši bivši prestolnici, konkretno v Muzeju uporabnih umetnosti (MAK) v njenem centru, bo gostovala vse do aprila.

'STAR WARS'

Na prvi pogled je razstava klasične sorte, kar pomeni čuda robe v vitrinah s spremljajočimi infotablami. Ne gre za privatno zbirko ali replike, marveč je artefakte prispeval studio. Nekateri so stari štiri desetletja in segajo v čas, ko je bogati univerzum živel zgolj v Lucasovi domišljiji. Zgodnje skice likov prikazujejo Yodo kot pravljičnega palčka, Chewieja kot vesoljsko opico in Jabbo kot zavaljenega humanoida. Vaderja so sestavili iz nemške čelade in gasmaske, medtem ko je etimološki vir 'dark' oziroma 'death invader'. Vader sicer v nizozemščini pomeni oče, kar bi se lepo ujemalo s fabulo. Toda George ga za časa Novega upanja sploh še ni določil za Lukovega fotra. Sorodstvo je razvil šele med snovanjem E05. Sprva se je celo poigraval z žensko protagonistko namesto Luka. To pomeni, da je Ray v sedmici še ena od neizvirnih domislic. Tudi ime postojanke Starkiller ni skovano nanovo – tak je bil po



Dasi nesmrtne podobe pripisujemo Georgu Lucasu, si on ni izmislil niti ene oblike. Droida, jurišnike in Vaderja je narisal oblikovalec Ralph McQuarrie, ki je hkrati avtor prve vojnozvezdne konceptne ilustracije. Na njej je jasno viden zgled, po katerem je nastal C-3PO: Maschinenmensch iz Langovega kultnega ZF-filma Metropolis (1927).



Te bojne ladje niso igračke oziroma makete za na polico, marveč dejanski rekviziti iz Epizod 4, 5 in 6. Z njimi so frejm za frejmom snemali nepozabne prizore. Zanimivost: TIE-fighter je dobil ime, ker je Georga spominjal na ovratni metuljček, bow tie. Iz tega so nato napletli twin ion engines. Ta princip je resničen.

prvotni ideji Lukov priimek. Galerija obrazov med ostalim upraviči nastanek Jar Jara iz potrebe po komičnem, otrokom zabavnem bitju. Risarji so si ga zamislili kot mešanico med Disneyjevim Pepetom in morskim konjičem.

Precejšen poudarek v prikazani vsebini je na kostumih, ki jih je več deset. Denimo Amidalina oblačila, stormtrooperjev oklep, oprava Boba Fetta in jedijske kute. Bagatelca ob ogrinjalu Mace Winduja pove, da je Samuel L. Jackson zahteval edinstvenost. Najbrž je imel v mislih vrstico, ki vključuje besedo motherfucker, toda Lucas mu je na kraju odobril unikaten vijoličen meč. Seveda ne manjkata niti C-3PO in R2-D2, ki sta ravno tako kostuma, saj sta bila v obeh zaresna 'igralca', v slednjem najeti pritlikavec. Še več: dotičnika, Anthony Daniels in Kenny Bakers, sta edina, ki sta sodelovala pri vseh sedmih filmih. Družbo v izložbi jima delajo ostali droidi, celo separatistični soldat v naravni velikosti, četudi kot tak v filmih ni nastopil. Ustvarjalci druge trilogije so se namreč zvečine zanašali na računalniško animacijo, ne na rekvizite.

Vitrinski delež si takenako odrežejo makete plovil, kajpakda tiste iz prve trilogije, saj so bila vozila v drugi praviloma računalniški modeli. Na ogled je točno tisti zvezdni rušilec, s katerim so pred štiridesetimi leti posneli uvod v sago, plus TIE-fighterji, X-krilec, AT-AT in Tisočletni sokol. Bojda je bil navdih za Hanovo tihotapsko tovornjačo hamburger, medtem ko so zvok kravatnih lovcev dobili s kombinacijo slonjega trobljenja in vožnje po mokri cesti. Toda bolj fascinantno je, kako so v tistih davnih časih njihovo premikanje posneli. Princip je bil v osnovi stop motion, pri katerem so maketo fotografirali, jo za drobec premaknili, jo vnovič škljocnili in tako dalje. Zaradi pretirane ostrine posameznih sličic so v Lucasfilmovem oddelku Industrial Light & Magic razvili podtehniko go motion. Leče so narahlo premazali z vazelinom in maketo vsakič kanček zamajali, s čimer so dobili malce zamegljen posnetek in bolj verno premikanje. Danes se to sliši nepotrebno, toda leta osemdeset pač niso mogli odpreti Photoshopa in dodati motion blura.

'IDENTITIES'

Eksponati nimajo tolikšnega privlaka, da bi sami po sebi naredili razstavo posebno. Tisto, kar ji da bistvo, je njen dodaten sloj oziroma okvirna zgodba. Vsebina vitrin je namreč razporejena po smiselnem redu, saj se po Star Wars Identities mojstrsko vije rdeča nit življenja Anakina in Luka Skywalkerja. Skozi ti dve podobni si, a vseeno različni osebi, predstavi komponente, ki razvijajo, definirajo in diferencirajo posameznika. Pri tem je doživetje dvosmerno, saj gost, opremljen z digitalno zapestnico, skozi dvanajstero različnih postaj v skladu s psihološko doktrino in tematiko Vojne spoznava samega sebe in zvezd zgradi lasten lik. Tega nato v sliki in besedi odnese domov. Neprecenljivo.

Potovanje se začne s *poreklom*, na katerega nimamo vpliva. Skozi opise in predstave pisanega galaktičnega življa, kjer ne gre brez omembe znamenite moseisleyjske beznice, si obiskovalec ustvari osnovo svojega vojnozvezdnega jaza. Lahko se odloči za Gungana z Mustafarja doma, čigar familija počitnice preživlja v vulkanskih vrelcih; za Mon Calamarija, ki izhaja iz coruscantske aristokracije; ali za nebroj drugih kombinacij. Izbiranje ras, kultur, prirojenih skilzov in starševskih figur je tako, kot bi ustvarjal junaka za igranje domišljijskih vlog. Pri tem vsako



Identities ni statična inštalacija v tematskem parku, zato hodniki seveda niso kot iz Millennium Falcona. Skorajda vsi artefakti so v vitrinah. Med oblačili, idejnimi ilustracijami in polmetrskimi maketami izstopata le Anijev dirkalnik v naravni velikosti in pravi Hanov karbonitni odlitek, ki je pravi odtis Fordovega obraza.





Tole je prizor iz Novega upanja, toda iz popravljene verzije. V izvirniku Jabbe ni bilo, marveč se je s Hanom pogovarjal nek debeluh. George je imel vizijo polžjega stvora, le da ga je leta 1977 prehitel čas. Prvič se je nagnusni kriminalec pojavil šele v Jedijevi vrnitvi, kjer se je z njegovo korpulenco ukvarjalo pet lutkarjev.



Z izjemo omembe Ahsoke Tano iz risanke Clone Wars in zadnji hip dodanega oklepa First Orderja je celotna vsebina razstave le iz osrednjih šestih poglavij. Lucasova zapuščina, torej.





Prva obiskovalčeva izbira je življenjska sorta. Wookiee, Nautolan, Togruta, Mon Calamari … Na voljo je večina poznanih življenjskih vrst in njihovih planetov, od Kashyyyka do Nabooja. Skozi par deset vprašanj, ki se spretno vijejo med različnimi sestavnimi deli Vojne zvezd, nato zgradiš videz, navade, sposobnosti in osebnost svojega lika.



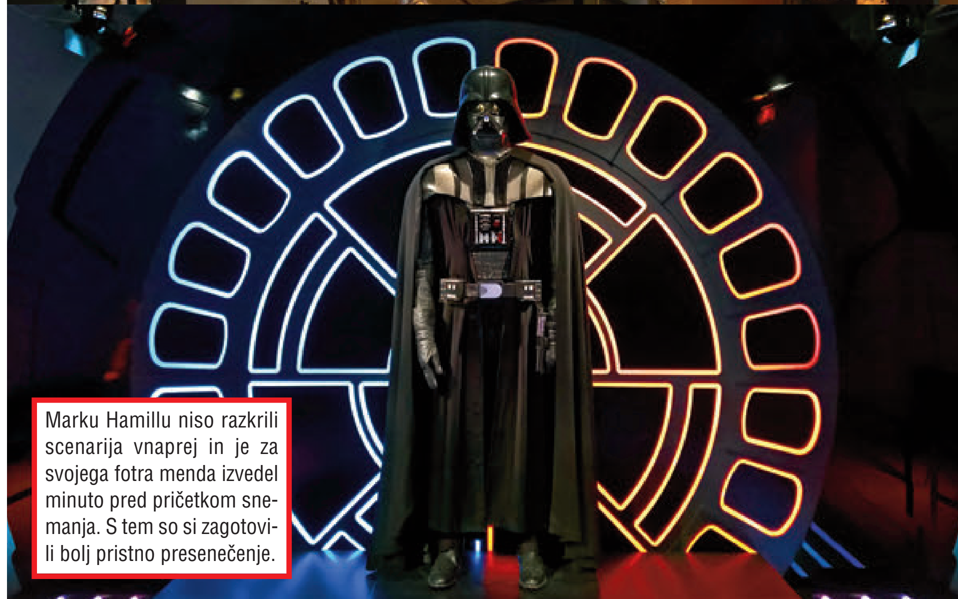
točko pospremijo spretno zmontirani posnetki iz filmov, ki tisto postavko pokažejo skozi prizmo mladega Anija in Luka. Oba sta odraščala na Tatooinu v neidealni družini in imela enak dar. Le kaj je bilo krivo, da sta se njuni poti tako ločili?
Razloge napove naslednji sklop: *vplivi okolja*. Sem sodijo mentorji, prijatelji in življenjski dogodki v mladosti. Tu ekspozicija predstavi poznane učiteljske in kolegialne like ter predoči različne odzive obeh Skywalkerjev ob izgubi ljubih soljudi. Kot vemo, se je Anakinov prehod na temno stran začel ravno z materino smrtjo. Tretje področje pa so *odločitve*, ki odigrajo najpomembnejšo vlogo v naših življenjih. Niz vprašanj o vrednotah sledi poti, po kateri sta šla oba jedija, in pripelje do ultimativne izbire. Boš kot Luke izpolnil svojo usodo in premagal privlačnost temne strani? Ali kot Anakin podlegel skušnjavcu in dal besu prosto pot? Ker se marsikomu zdi bolj posrečena slednjikova možnost, saj ga je ga pripeljala do najbolj znamenitega negativca v zgodovini filma, zaključno sporočilo pove statistiko, da ljudje z bolj iskrenim in poštenim načinom živijo dlje od tistih, ki so pogoltni in hlepijo po moči.

PRIMOJDUNAJ!

Vem, da se s tole besedo ponavljam od prejšnjikrat, vendar je razstava name naredila nepozaben vtis. Resda to ni vseobsegajoča zakladnica znanja in vsebuje le drobec podatkovja. Fiktivnih, nefilmskih faktov o hitrosti plovil, delovanju tehnologij in ustroju vesolja tu ni. Prav tako zamolči razna kopiranja, recimo iz Flasha Gordona preslikano uvodno 3D-besedilo in pretirano zgledovanje komičnih robotov po paru menihov iz Skrite trdnjave od Kurusawe. Geek bo zaman iskal komentar neslavnega spreminjanja Hanovega srečanja z Greedom in upal na kakšno videoigerno izkušnjo. Interaktivnost pač ne sega dlje od fočkanja z zapestnico in izbir na dotikabilnih zaslonih. Niti se ne da zakutati v jedija in pred zelenim zaslonom ustvariti nepozabno fotografijo žaromečevanja z rancorjem.
Toda kljub relativni nespektakularnosti, povečini poznanim gradnikom in mnogokrat videnim prizorom je domiselna dvoplastnost tista, ki docela prepriča. Prepletena manifestacija studijskih eksponatov in študijske zgodbe je res neverjetno posrečena in prav nič posiljena. Ob tem je na visokem nivoju ravno tako izvedba, ki vključuje samodejne avdiovodiče in popolno dvojezičnost. Na kraju pa videz in življenjepis svojega sithovskega Ewoka dobiš še na mail. Za dobrih 15 evrov je Star Wars Identities po mojem mnenju obvezen obisk za slehernega navdušenca nad Lucasovim Sil(i)nim mitosom.



Vojnozvezdno droidje. Čeprav je neka ZF-štorija že prej uporabila besedo droid, je izraz George Lucas uveljavil kot lastno pogruntavščino in ga celo zaščitil. Verizonova serija mobilnikov droid je zato morala dobiti njegovo soglasje!



Marku Hamillu niso razkrili scenarija vnaprej in je za svojega fotra menda izvedel minuto pred pričetkom snemanja. S tem so si zagotovili bolj pristno presenečenje.

DOBRA LETINA 2015





Kmetič Sneti se s pretežno zadovoljnim pogledom ozre v špajzo, kamor sta mu srborit komandos in klavec monstrumov z avtočkom na daljinsko navozila igrarskih ekopridelkov. Dasiravno si je želel kakega prav posebnega sadeža, je sit kot bona in sekret na štrbunk bo poln kakovostnega gnojila.

Leto, ki nas je zapustilo, ni bilo prelomno. Vrednost področja je sicer nadalje zrasla po pričakovani stopnji okrog osmih odstotkov in je na dobri poti, da v 2017 preseže vrednost sto milijard evrov. Domala vsi kazalci so pozitivni in botrujejo podatkom, kot so, da se z videoigrami ukvarja 155 milijonov Američanov (o Evropejcih ni zanesljivih tovrstnih številk), da je igričarjeva povprečna starost petintrideset let in da špili kupcem predstavljajo največjo vrednost, pred filmi ter glasbo. Ter da igrajo tudi punce! Noro, vem! Vendar lani ni bilo na spregled novih igralskih sistemov kot tedaj, ko so splovili aktualna PS4 in xbox one. Temu se je še najbolj približalo omejeno ameriško lansiranje nekaj primerkov 'Steamovih mašin', v konzolastično obliko zapakiranih pecejev z lastnim operacijskim sistemom, in prihod tako imenovanega 'new 3DSa'. To je nadgrajen model istoimenskega Nintendovega ročnega sistema, ki pa ni postregel z ničimer bistvenim, dočim njegov zmogljivejši drob izkoristi bore malo naslovov. Slično medle so bile obtelevizorske škatlice za streamanje videa in igranje, kot so apple TV, Nvidia shield in playstation TV.

Marsikoga, tudi nas, je presenetila znova preložena splovitev sistemov za navidezno resničnost. Okrog VRa je že predlani vladala strašanska norija, zlasti ko je Facebook plačal dve milijardi dolarjev za pripojitev znamke oculus rift. Sony pa je tedaj napovedal lastni prikazovalnik za PS4. Lani so se nato pojavile lastovke v slogu naglavnika gear VR, kamor vtakneš mobilnik in vanj bolščiš iz neposredne bližine. A ugledali nismo ničesar prvokategornega: ne rifta, ne sistema HTC vive, ne playstation VRa. Zdaj se z nazivom virtualnoresničnostnega leta kiti 2016. Morda je tudi bolje tako, saj bi posiljevanje z nedodelanim hardverom in mankom vsebine dalo slabo popotnico novi stopnički dojemanja digitalnih onkrajev.



Sandlerjev film Pixels z videoigerno tematiko, kjer odred junakov brani Zemljo pred gamersko navdihnjenimi invaderji, so kritiki spljuvali. Toda s povsem nostalgično-špilavskega gledišča ni bil tako zanikrn.

POSEL KOT OBIČAJNO

V videoigerni mašineriji so se vrtela znana kolesa. Igre so bile ob izidu še zmerom marsikdaj nedodelane in so terjale internetno srebanje zajetnih zaplat. Early access, manjši dodatki (DLC) in pripadajoče sezonske vstopnice, free to play, e-športna scena – vse to je bilo prisotno v vsaj enaki meri kot prej. Še narasla je količina HD-predelav prejšnjegeneracijskih uspešnic, katerih grafično izboljšanje je zgolj izgovor za vnovično izdajo na frišnih sistemih. Tako smo imeli priložnost ponovno odigrati Unchartede, Gears of War, Beyond, God of War III in številne druge. Med njimi tudi olepšan Grand Theft Auto V za PC, ki je nanj prispel s prvosebnim pogledom in urejevalnikom. Sorodna vest je, da je začel Sony za PS4 koncem leta izdajati emulirane davne naslove s playstationa 2 in zanje mastno zaračunavati, dočim je Microsoft na xboxu one izbral drugačen pristop. Določeno bero iger za XB360 je moč na njem poganjati brez stroškov kar z originalnega ploščka.

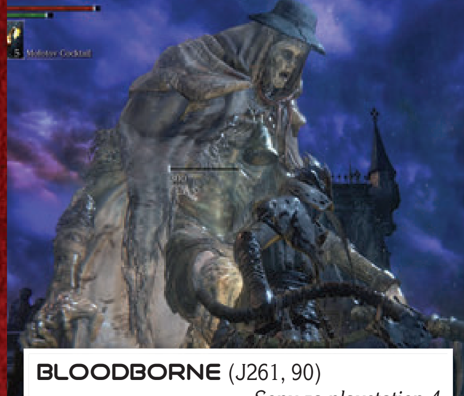
Mobilno igranje je širom sveta še naprej pridobivalo, zlasti na Japonskem, ki ni več dežela playstationa, marveč telefona. In 3DSa, kajti to je platforma domala vseh najbolje prodajanih netelefonskih naslovov v Tokiu. A znaki dajejo vedeti, da se mobidikovsko področje bliža zasičenju, tako kot se je že izravnala krivulja prodaje tablic. In napredek drkanja na malih ekranih se ni poznal ne računalu ne konzolam.



THE WITCHER 3: WILD HUNT (J263, 90)

CD Projekt za PC, PS4 in XBO

Witcherjeva fantazijska dimenzija se napaja pri Tolkienu in D&Dju, toda poljski pisatelj Sapkowski in varšavski razvojniki CD Projekt so ji vdihnili niz posebnosti. Izdelali so odprt svet, po katerem se kot belolasi Geralt mečujemo in rešujemo kveste, kot se za tretjeosebni akcijski frp spodobi. A je to le del izkustva. Wild Huntu patino dajejo kompleksna zgodba, miks srednjeveške realnosti in fantazije ter falirani ljudje. Čez vse pa je poveznjena domačna slovanskost. To je NAŠA igra!



BLOODBORNE (J261, 90)

Sony za playstation 4

Lovecraftova chthulujska vizija sveta, kjer kruta božanstva širijo norost, je bila v navdih očetu serije Dark Souls Hidetaki Miyazakiju, da je ustvaril to črnikasto remekdelo. Kot lovec na pošasti se potikamo po ukletem mestu in okolici, koljemo ter serijsko umiramo. Pri tem se ne moremo zanašati na blokiranje in čemenje za ščiti, marveč smo nenehno v izmikanju, preusmerjanju, varanju, protinapadanju. Pod krvavo luno, ki se za krike ne zmeni.



MGS V: THE PHANTOM PAIN (J266, 90)

Konami za PC, PS4 in XBO

Vojaška ZF-tiholaznica Phantom Pain je ogromen špil presežnikov. MGS prestavi v odprt svet z nešteto pristopi in najbolj dogaja, ko se načrti ne izidejo povsem, kajti tedaj je napetost na višku. V puščavi in džungli gradimo lastno zgodbo, sredi morja pa bazo, ki jo branimo pred živimi vsiljivci. V slast se je sicer prikradla merica grenčice, saj se je oče serije Hideo Kojima s petico poslovil. Druga polovica igre pa deluje malo nedokončano. Toda gola vsebinska naphanost odtehta minuse.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT (J264, 90)

Warner Interactive za PC, PS4 in XBO

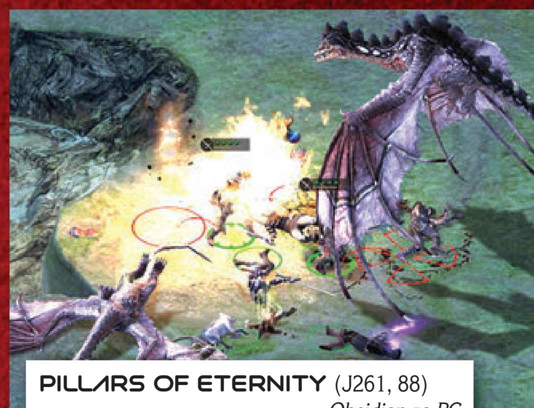
'Stripovska igra' je bil pred časom kletveni izraz, toda Rocksteadyjeva trilogija je to spremenila. Sploh njen zaključni del, v katerem Netopirmož lovi tehnološkega zviteža Arkham Knighta. Po eni strani je to najbolj razprostranjen del, kjer je Gotham tako obsežen, da se je treba po njegovih mrakobnih ulicah zapoditi z batmobilom. Po drugi pa je najbolj intimen glede nastopajočih, kar je osvežujoče v tako visokoproračunskem blockbusterju. Le inačico za PC prezri, saj ostaja polomljena.



KERBAL SPACE PROGRAM (J265, 89)

Squad za PC

Vsake toliko pride špil, ki je tako svež, da se ne pusti popredalčkati. Vesoljski program malih Kerbalov se začne kot sestavljanka vesoljskih ladij v hangarju, se nadaljuje kot serija lekcij o fiziki in se razširi v načrtovanje logistike odprav v osončje. Na kraju vse skupaj zabeli z organizacijo vesoljskega centra. Osupljiv je v ambicioznosti in simpatičen v nedolžni igrivosti. Prav zato je priljubljen, saj je na moč smešno celo, ko se ti raketa razleti na prafaktorje.



PILLARS OF ETERNITY (J261, 88)

Obsidian za PC

Po dolgih letih so nam Stebri večnosti prinesli originalno visoko frpjko iz Baldurjeve šole. Veterani zvrsti Obsidian so potrditev za idejni projekt dobili na Kickstarterju in dostavili obilno, izvrstno pustolovščino. Odlikujejo jo kompleksen sistem, globoka zgodba, prostrana dežela, izviren mitos, čuda možnosti in vlog, šestčlanska odprava ter nepremočrtnost. Lahkotni modus pa zadovolji tiste, ki se jim ne da poglabljati v nebroj postavk, statistik in medsebojnih vplivov.



ROCKET LEAGUE (J265, 87)

Psyonix za PC in PS4

Leta snovanja in ne najbolj uspešnega udejanjanja ideje o fuzbalu z avtomobili so se naposled izkristalizirala v to nepopisno nalezljivo trošilko časa. Šibanje z vozilci po futurističnì areni in zaletavanje v obilno okroglino, ki mora sesti v gol, je sicer takoj dojemljivo in nima dosti sestavnih delov. A v pičenju, prekopicevanju in zaletavanju se skriva obilica globine, kar so doumeli tako priložnostni igralci kot e-športna srenja. Simpl, globoko, poceni, genialno in zmagovalno.



LIFE IS STRANGE (J263, 85)

Square Enix za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360

Med interaktivnimi dramami je lani izstopala epizodna pripoved o najstnici Max, ki manipulira s časom. Gre za enega mejnih izdelkov, ki se jih bolj kot igro doživlja kot televizijsko serijo z možnostjo vmešavanja, obrobnih detajlov in posledic odločitev. Ugank in akcijskih delov ni, so pa nenavadna, neukalupljena zgodba, zabavni pogovori, spretno kadriranje ter izvrstna glasba. Tudi cena je nizka. Odlična, priporočljiva izkušnja za zvedave 'igralce'!



HEROES OF THE STORM (J263)

Blizzard za PC

Žanr nalinijskih aren je nasičen, toda Blizzardu se je uspelo vanj prirініti z odlično kombinacijo preverjenih in novih prijemov. Heroji so najbolj samosvoja moba doslej, ki zavrže mnoge dogme, na primer kupovanje opreme za cekine. Spričo tega gre za odličen naslov za začetnike v zvrsti, kjer se fantazijski moštvi igralcev bojujeta ob računalniški vojski in monstrumih. Češnja na torti je umeščenost v svetove Warcrafta, Starcrafta in ostalih, tako da z Diablom garbaš Izgubljene vikinge.

Igre in hardver so šli v promet dobro – Black Ops 3 je na PS4 in XBO zmogel skoraj 13 milijonov, FIFA 16 dobrih 8, Star Wars: Battlefront 7, Batman in Witcher po 4 in tako dalje. Skoraj vse se je prodajalo bolje na PS4, ki je lani presegel 36 milijonov prodanih primerkov. Koliko zaostaja xbox one, se ne ve, saj Microsoft skriva podatke. Ker lestvinarji ne merijo utripa PC-trga, cifre niso merodajno primerljive, je pa svoje dal začuda na plano Steam. Od aprila do decembra so do kupcev spravili 5,6 milijona digitalnih kosov Counter-Strike: Global Offensiva, tri in pol milijona petega GTAja in dobra dva milijona Fallouta 4. Pri nas na PCju in konzolah vladajo CoD, Legacy of the Void, GTA, Farming Simulator in FIFA, pri čemer se največjih naslovov proda zmerom več, ne tako znanih pa manj.


Namesto da bi domača tekmovanja začela dohitevati tuje, smo bili septembra priče enemu največjih debaklov v zgodovini e-športa, turnirju Gaming Paradise v Portorožu. Neizkušenim organizatorjem je šlo narobe vse, od računal do hotelske nastanitve. Predvidoma sedemdnevni dogodek so prekinili že po treh dneh.

Ukinitve in pogibeli

Ob tem je zanimiv pogled na PS3 in xbox 360 kot predstavnika bivše generacije, ki ju je po domovih in odpadih kakih 140 milijonov kosov. Za razliko od vmes odmrlega wiija še vedno dobivata igre, vendar so te dostikrat le sence enako imenovanega sorodstva za novejši napravi. Njun Black Ops 3 denimo kljub konkretni ceni sploh ni imel kampanje! Mnoge predelave zanju pa so lani kar odpovedali, od Mortal Kombata X prek Dying Lighta do Mad Maxa. Če hočeš biti v špici, ju torej ne kupuj.
Tudi sicer je v črno luknjo frčalo nekaj velikih projektov, kot sta dirkačina Project CARS za wii U in Silent Hills za PS4. Na slednji je delal režiser Guillermo del Toro in nastopiti je v njej kanil zvezdnik Živih mrtvecev Norman Reedus. A reboot kultne grozljivke je vseeno romal v koš zaradi odločitve založnika Konamija, da se pretežno umika iz videoiger. V njem kanijo biti prisotni le še s Pro Evo Soccerjem. Povrhu so se sprìčkali z Metal Gear Solidovim fotrom Hideom Kojimo, ki se je nato spečal s Sonyjem. V črnino smo se nadalje zavili zavoljo smrti znanih oseb področja, na primer Nintendovega šefa Satoruja Iwate, ki ga je zdelal rak. Jokerjevci pa smo v 2015 utrpeli izgubo plodovitega avtorja Quattra, pisca štorij, opisov in vedežev ter najboljšega oponašalca Duka Nukema od Lizbone do Urala. Slava mu!
Škoda, da so namesto tega preživele polomije. Na primer novi Need for Speed v sami temi in brez trohice domišljije, medli Battlefield: Hardline, katastrofični večigralski odvrtek Alone in the Dark: Illumination, butasta izometrična streljanka Hatred, neznosno hroščati Tony Hawk's Pro Skater 5 in na konzolah odlični, na peceju pa tehnološko zabluzeni Batman: Arkham Knight, ki ga po mesecih zaplat še vedno niso uredili. Zelo verjetno ga nikdar ne bodo, zato ga, če le imaš možnost, igraj na PS4. Špil je namreč sam po sebi super, kot vidiš v našem smetanastem izboru.

Brez gensko spremenjenih organizmov!

Dotični seznam najiger je kajpak zgolj naše videnje, ki je nastalo na podlagi preigranega režnja nepregledno obsežnega videoigernega sveta. Toda lista že več let ni bila tako celovito slastna. Naše ocene so bile nenavadno visoke, vštevši niz devetdesetic, kar se že dolgo ni zgodilo, in iz druščine je izpadel zvrhan koš suvalnih naslovov. Izvrstna streljanka Splatoon za wii U, ki se z barvitostjo in prisrčnostjo ponuja začetnikom, z globino in vsebino pa drži pred zaslonom izkušence … neodvisniški biseri, kot sta erpegejski Undertale in arkadni Downwell … resna dirkačina Assetto Corsa in malo bolj sproščeni Project CARS … oživljene kitarščine v Guitar Heru Live, ki je vpeljal pravi TV-kanal … edinstvena detektivska videoavantura Her Story … neverjetno prisrčna poskakovalnica Yoshi's Wooly World … epski finale Starcrafta II v Legacy of the Void …
Zaradi teh in mnoštva drugih udarnih iger je bilo v 2015 nadmočno biti ljubitelj videoiger. Še celo nadaljevanj uveljavljenih serij (za razliko od filmskega sveta) ni bilo toliko, da bi se nam priskutila. Oziroma so bila presenetljivo kakovostna, od Rise of the Tomb Raider prek Pro Eva 2016 in Assassin's Creed: Victoy do Call of Dutyja ter Fallouta 4. Dejansko bi lahko lansko leto imeli za čas povratka kakovostnega blockbusterja, kakršen je minula leta izgubljal v primerjavi z neodvisnicami. Le nekaj več izvirnosti in izpiljenosti smo pogrešali, ampak saj ju vedno.
Toda znabiti se nam ob letu osorej po dvatisočpetnajstem niti ne bo kolcalo. Poglej, kaj vse se nam obeta: No Man's Sky, Uncharted 4, Street Fighter V, Dishonored 2, Star Citizen, Dark Souls III, Final Fantasy XV, Mirror's Edge: Catalyst, Star Fox Zero, Darkest Dungeon, The Division, Hitman, Deus Ex: Mankind Divided, Gears of War 4, Quantum Break, Mass Effect: Andromeda, XCOM 2, Hyper Light Drifter, Total War: Warhammer, The Witness, Sea of Thieves, Crackdown 3, Horizon: Zero Dawn, nova Zelda, Quantum Break in nemara The Last Guardian. Plus VR-sistemi z izkušnjami, kakršnih mase doslej še niso izkusile, in obelodanitev novega Nintendovega sistema. Dobro seme dobro kali!



Spomladi je premiero v Kinu Šiška in na TV Slovenija doživel dokumentarec Tehnika ljudstvu. V njem so neki geeki, od Žige Turka do Jureta Longyke, razlagali, kako jim je ZX spectrum spremenil življenje.



Podalpska skupnost razvijalcev je kolesje pognala s polno paro. Septembra se je odvila prva slovenska developerska konferenca. Nje zgledna organizacija vliva dobršno mero optimizma.


Mirror's Edge: Catalyst bo nadaljevanje kultne prvoosebne skakalnice s primesmi boja. Prav tako bomo tekali po futurističnem mestu in se parkoursko dričali čez ovire. Oboroženi ne bomo sploh. Maja.

KRAMP, BAKLA IN OGLATE KURE



Na rudniškem vozičku se Aggressor zapelje skozi šest Minecraftovih let. Ugotovi, da najglobljih jaškov in najvišjih vršacev morda sploh še ni ugledal.

Obdobja igralske zgodovine so se starejšim v zavest vtisnila s podobami različnih ikonskih iger. Rumenopikčasti Pac-Man, neutrudni vodovodar Mario, Doomova dvocevka ... Kaj pa mlajšim? Menili bi, da bo prevladujoča slika aktualne modernosti tista fotorealističnih okolij, a ni tako. Namesto tega se po domišljiji punc in fantov razprostirajo pisana kockasta hribovja, obsijana s svetlobo štirikotnega sonca. Deca ure pred zasloni porablja za boksanje dreves, rejo kvadratastih pujsov in bežanje pred zelenimi samomorilskimi pošastki, creeperji. Ter seveda zlaganje kock v umetelne konstrukcije, zaradi česar se je tega naslova prijelo ime 'virtualne lego kocke'. Govorim kajpakda o Minecraftu, fenomenu neodvisniških iger in industrije nasploh.

V opisu pred štirimi leti sem začudeno poudarjal, da ga je že med alfa in beta testiranjem kupilo štiri milijone ljudi. Avtor, Šved Markus 'Notch' Persson, je bil eden prvih, ki je prodajal razvojne izvedenke. Danes je tak pristop splošno razširjen. A to je bila za graditeljski špil šele uvertura. Popularnost je še naprej strmo rasla, tudi zavoljo prenosa na mnoge konzole. Danes stoji pri 71 milijonih prodanih izvodov vseh inačic, s čimer je Minecraft tretji na lestvici vseh časov, za Tetrisom in Wii Sports, ki je bil priložen odlično prodajanemu wiiju. Igrajo ga pretežno mlajši. Predlanskega novembra je Microsoft za poltretjo milijardo dolarjev studio Mojang z igro vred odkupil od Notcha in ima z njo velike načrte. Priljubljena je pri streamerjih, ima lastno linijo lego kock in vsakoletno konvencijo MineCon. Kako se je od izida razvila in s čim je uspela zadržati pozornost sicer stereotipno begajoče otročadi?



Poglavitna človeška obraza Minecrafta: levo originalni kreator Markus 'Notch' Persson, desno zdajšnji Jens 'Jeb' Bergensten. Matr, kakšna piflarja. Za najbolj ažurne novice je nadvse koristno spremljati Jensov twitter – @jeb_.

Lopatka in mivka

"Minecraft, it don't got no winner, it don't got no objective. You're just fucking building shit!" pravi v eni South Parkovih epizod fanté, ki ga starši junakov najamejo, da jih nauči igrati Minecraft. Gre za prvoosebni 3D-peskovnik, ki je spočetka močno izstopal iz siceršnje bere iger. Sloni na razgrajevanju in sestavljanju kockaste terasaste okolice, saj lahko večino reči v svetu kresneš s krampom in odkrušene kose materiala spraviš v žep. Pozneje iz njih sestaviš gradove, mostove ali kip telebajska. Levi klik z miško snov odkrampa, desni ga nanese nazaj. Za fiziko ti pretežno ni treba skrbeti, saj lahko večina snovi lebdi in je mogoče ogromen kamnit amfiteater zgraditi na ozkem tramu. Oblika gradnikov je sicer z nekaj izjemami omejena na velike pravilne kocke. A to ni preprečilo igralcem, da ne bi sestavili naravnost osupljivih konstrukcij, med drugim celotnih mest iz Zahodnjega ali vesoljske ladje Enterprise! V resnici je ravno preprostost zaslužna za priljubljenost med šolarji, saj je omogočila, da lahko v svet vstopijo celo tisti, ki so se komaj naučili držati miško. Ali dotikabilni zaslon tablice.





Tu vidiš privzeto žensko podobo igralčevega lika, popularno klicano Alex. Bolj znana je modra moška z imenom Steve v naslovni grafiki članka. Steve je postala sopomenka za junaka, toda njegovo ime si v bistvu izbereš sam.

Brezskrbnemu kockanju je namenjen ustvarjalni modus, kjer je zaloga opek neizčrpna in lahko letaš. Tam je moč kreativnost spustiti z verige. Toda Notch je Minecraft vendarle začrtal s frpjskimi elementi v mislih, ki pridejo do izraza v preživetvenem načinu. V njem se na deset minut izmenjujeta dan in noč, slednja pa s seboj prinese zombije, kostkote, črne vdove in drugo brrr golazen. Za obrambo pred raztelešenjem si moraš postaviti varno zavetje. Za hrano loviš živali in poleg raziskovanja površja kopljeŝ v globino, kjer ležijo rude, iz katerih skuješ meče in oklepe. Iz travic variš napoje, dočim opremo uročiš s čari. Za slednje porabljaš 'izkušenjske točke', a naj te poimenovanje ne zavede. Gre zgolj za valuto za čare, kajti Minecraft ne pozna statistik igralčevega lika ali veščin.

Obut v diamantne šolne in z lokom na hrbtu zgradiš portal v peklensko okolje Nether, kjer prebivajo nevarnejši pošastki, ter kasneje odpreš vrata v End, prizorišče končnega spopada s šefom Ender Dragonom. Ko ga skrajšaš za glavo, si dosegel cilj survival moda. Ali pač? Četudi ima preživetvena plat zaključni kvest, ki je pravzaprav edina uradna zadolžitev v vsej igri, pot do njega ni zamotana ali bogvekakšen dosežek, s katerim bi se hvalil. Igranje pa lahko nato nadaljuješ.



Ob izidu sem skritiziral globino te plati, saj je bil boj neroden in plitev, pripovedi ter kvestov razen zmajskega popoln ništrc in živa okolica neobstoječa. Takrat so bili denimo prebivalci vasic povsem pasivni in šele pozneje so dodali trgovanje z njimi. Žal se ta vidik v vmesnem času ni bistveno razvil. Pa vendarle je Minecraftov survival divje priljubljen. Čemu?



Da ni vse zeleno in modro, poskrbi peklenski svet Nether, kjer se od povsod zliva lava in zna domala sleherno bitje v tvojo smer zabrisati kaj ognjenega. Če želiš tam za spanje uporabiti posteljo, bo eksplodirala!

Esenca kocke

Vse gre zopet na rovaš potrebe po igralčevi ustvarjalnosti. V klasični frpjki sekaš beštije in kurirčkaš, da zbiraš izkušenjske stopnje ter sekirice, s katerimi ugonabljaš vedno večje zmaje. V Minecraftu pa so mejniki videti kot "Zasadil sem njivo s korenjem in začel rediti zajce" ali "Sestavil sem računalniško vodeno past z ogromno stiskalnico, ki ugonablja skeletorje." Oziroma "Naredil sem top, ki izstreljuje krave." Zakaj bi to počel? Kakšno vprašanje vendar. Ker lahko! Ob tem Minecraftova kreativnost ni omejena na zlaganje opek. Ko imaš več postojank, jih lahko povežeš s preprosto železnico. Okoli prebivališč nastaviš zamotane pasti. Divje vrance je moč udomačiti in jahati. In tako naprej.

OD ČUMNATE DO REZIDENCE

Gospodiču Perssonu so kot navdih za Minecraft rabili Dwarf Fortress, Dungeon Keeper in predvsem obskuren indie naslovčič Infiniminer, po katerem je pobral gradilno mehaniko in ga obeležujemo za prvega v žanru kockavih iger. Ideja torej ni povsem Švedova, toda avtor Infiniminerja Zachary Barth je nikdar ni peljal tako daleč. Notch si niti slučajno ni mislil, da ga bodo tako zasuli z odzivi, ko je maja 2009 na splet vrgel prvo alfa inačico igre. Takrat jo je prodajal za 5 evrov, štirikrat manj kot danes. Povpraševanje je bilo spričo bliskovitega širjenja imena od ust do ust skozi internet tako veliko, da je že koncem istega leta lahko z zaslužkom ustanovil hišo Mojang. A izkazalo se je, da vodenje velikih projektov ni zanj, in na čelu se ni najbolje znašel. Po uradnem izidu je razvoj Minecrafta v celoti prepustil drugim, predvsem Jensu 'Jebu' Bergenstenu, ki nad njim bdi še danes. Ta del hištorije luštno popisuje dokumentarec Minecraft: The Story of Mojang.

Četudi se je Persson skušal od igre oddaljiti, da bi se posvetil razvoju novih naslovov, pa je s svojo dobrodušno korpulentno pojavo hočeš nočeš postal njen največji ambasador. To ga je naposled pričelo tako obremenjevati, da je vse skupaj prodal Microsoftu in odkorakal. Kljub visokemu znesku kupnine pravi, da ni šlo za denar. Nakar si je za sedemdeset milijonov dolarjev nabavil vilo v Beverly Hillsu s petnajstimi kopalnicami in sobo za bonbone ter na vselitveni žurki poziral s Seleno Gomez. Nekaj tednov zatem je na tvitru potožil, da je osamljen. Kolegi so mu razložili, da se s tem sooča sleherni nenadni bogataš in da bo minilo. Ubožec.





Živalski vrt zverjadi s pajki, zombiji in creeperji. Beštije se rojevajo v vseh temnih kotičkih, tudi v jami pod tvojo bajto. Zato povsod montiraš bakle.



Ob nekaterih umotvorih samo zevaš. Tale ročno izdelana konstrukcija skriva pravi aritmetični seštevalnik – rdeče sledi so vodniki z redstonom.





Deljeni zaslon za igranje v četvero konzole imajo, PC pa ne. Deluje tako v lokalni kot igri na liniji. Bajtice nastajajo in falotje cepajo štirikrat hitreje. Žal pa špil še ne pozna težjih izzivov za partije, na primer bolj zagamanih šefov.



Legovi seti so sledili uspešnemu natečaju na servisu Cuusoo, kjer je Mojangu uspelo potrebnih deset tisoč podpisov dobiti v samo treh dneh. Danes je na voljo že okrog ducat kompletov, med njimi tale rudniški.

Za naprednejše umotvore je najbolj pomembna rdeča ruda redstone. Z njo polagaš signalne vodnike, ki povezujejo stikala z na primer skrivnimi vratci, da stvoru spodmakneš tla in zgrmi v lavo. Na ta način lahko sestaviš mehanizme ali 'žice' povežeš v čisto prave računske stroje! Ni pa ti treba in gnusobo lahko usekaš naravnost do enderskega zmaja, če želiš. Pri smeri prekopavanja pokrajine si povsem svoboden in čeprav za izgradnjo nekaterih reči obstajajo uradni dosežki, bukle s kvesti Minecraft ne pozna. Spočetka te kot brezimnega junaka, ki mu izbereš spol in ime, preprosto vrže v naključno ustvarjen svet brez kakršnihkoli navodil. Ta so prisotna le v konzolnih inačicah. Da se znajdeš, moraš alt-tabati do spletnih vodičev, listati po pomagalnih knjigah in na slepo poskušati sam. Uspeh Minecrafta je šel v mnogočem na rovaš zasičenosti s špili, ki te vodijo za roko, saj so ljudje trumoma drli k temu prečudnemu naslovu, ki ni zavrgel misterija prostega raziskovanja. Prav pisan je na kožo otrokom in njihovi radovednosti.

Kult oglatosti

S tem bolje razumeš zagnanost skupnosti in hitro širjenje slovesa od ust do ust. Če si našel nov prijem za izigravanje creeperjev, so drugi morali koj izvedeti zanj. Na spletu so se osnovale tesne gruče igralcev, ki so si izmenjevali znanje, saj Švedi včasih nalašč niso povedali vsega, kar se da v svetu postoriti. Z videovodiči mlajši populaciji laže razložiš naprednejše prijeme, sploh če se zaradi neznanja angleščine stežka prebija skozi wikije. Predvsem pa je peskovnik primeren za početje brezveznih neumnosti na streamu, saj nobena seansa ni enaka prejšnji – četudi eksploziji petdesetih kock TNTja običajno sledi takšna s petstotimi. Logična nadgradnja druženja na liniji je srečevanje v živo in novembra 2011 je v Las Vegasu potekal prvi MineCon s pet tisoč obiskovalci, ki so lahko pocukali za rokav Notcha, Jeba in druščino. Z izjemo predlanskega se je dogodek odvil sleherno leto in velja poleg EVE Fanfesta za največjo prireditev, namenjeno skupnosti ene igre.



Prvo srečanje s creeperji zna biti za mulca precej strašljiva reč, ampak to zeleno bitje, ki te napade z lastno razstrelitvijo, je čez noč postalo ljubljenec občinstva. Takšnihle plišastih za crkljanje kajpada ne razgoni.

Pomaga, da so Minecraft že v štartu zasnovali za prebivanje na strežnikih in je nativno primeren za kolovratenje v več. Na liniji lahko po istem ozemlju raziskuje sto in več ljudi, odvisno od strežnika. Deset parov rok precej hitreje zgradi nebotičnik kot eden, zato gre po naravi za jako družaben špil. Veličastne gradnje so plod skupinskega dela. Moraš pa seveda paziti, koga spustiš v svoj gaj, kajti pobalin ti lahko hišico podkuri ali iz njenega dimnika izdolbe velik penis. Ob vključeni škodi med igralci na strežniku se zgodijo spontani boji, kjer pridejo do izraza najbolj zvite domislice. Creeperje, endermane in druge umetnopametne kreature je lahko izigravati ter pred njimi zgraditi obrambo. Z živimi ljudmi pa je drugače, saj ti grajsko obzidje kratkomalo razkopljejo ali čez jarek napravijo most. Da odženeš sitno mularijo, moraš nastavljati zapletene pasti, ki na malopridneže zlivajo lavo ali jih z eksplozivom vržejo v zrak. Zato PvP igro na moč poživi.



Spričo skockanosti je cosplayerske kostume za Minecraftove like na moč preprosto napraviti že z nekaj polami kartona, barvastim papirjem in selotejpom. Zato so konvencije zadnje čase preplavljene z oglatimi maškarami.

MINECRAFTOVE VERZIJE

Prekopavanje oglate zemlje se je pričelo na PCju, macu in Linuxu. Te verzije še zmerom stanejo po 20 evrov. Če se prijaviš na Mojangovo stran, pa lahko zastonj preizkusiš prastaro verzijo Classic, v kateri zgolj gradiš. Pred tremi leti so pričeli izdajati izvedenke za konzole, ki so se razširile na oba xboxa in playstationa ter vito, pa pred mesecem naposled še na wii U, ker do Nintendovih naprav *"prej enostavno niso prišli"*. Konzolne izvedenke so skoraj enake in se od računalniške ločijo po uvajalnikih, preprostejšem vmesniku za joypade, igranju na deljenem zaslonu ter omejenem ozemlju. V PC-inačici namreč računalo svet generira domala v neskončnost, ko odkrivaš nove predele. Na starih konzolah in wiiju U moreš hoditi le dobrih štiristo kock v posamezno smer, na novih trikrat toliko. Zaradi zaprtosti tod odpade tudi modanje, kar je največja škoda. Že štiri leta obstaja Pocket Edition za iOS, Android in Windows Phone. Ta verzija je dosti bolj okrnjena, saj poleg gradnje premore le okostje preživetvenega načina in še manjši svet. Na to bodi pozoren, kajti Windows 10 Edition je prepakirana mobilniška izvedenka, ki je na PCju res nočeš!



Ker konzolne inačice ne poznajo prostega modificiranja igre, je moč tam vsebino dodajati zgolj skozi DLC-nakupe. Gre za mnogotere pakete kožic, kot je tale simpsonovski, ki koštajo po tri evre. Najdeš tudi ekskluzive, kot je Halov mash-up pack za xboxe.



Uspešnost je sprožila množično posnemanje. Igra Ace of Spades na sliki je denimo kockanje spojila z avtomatskimi puškami in bazukami. Toda le redki naslovi so zabeležili večji uspeh; še največjega 2D-klon Terraria.

Napravi mi avanturo

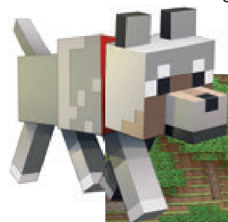
Notch je ob izidu novembra 2011 priznal, da igra ni celostna in bo deležna mnogih nadgradenj. Te so sprva prihajale na štiri mesece in dodale kopico malenkosti. Med drugim konje; nove sovrage, kot je coprnica, ki te obmetava s strupenimi napoji; trgovanje z nevtralnimi naseljenci; silicijske zaveznike goleme ... A bistveno se mehanike doslej niso spremenile – da bi denimo prejeli nova orožja ali večje naskoke falotov na tvoj grad. Veliko privržencev je bilo nad ležernim razvojem v Mojangu razočaranih, sploh ko so zrli proti konkurenčni, od strani gledani Terrariji, ki je iz patcha v patch podvajala število šefov in krepalic. Od tu pikre šale na račun Notchevih klobukov, ki da jih je možakar raje kupoval, kot da bi cvenk od prodaje vložil v hitrejši razvoj.

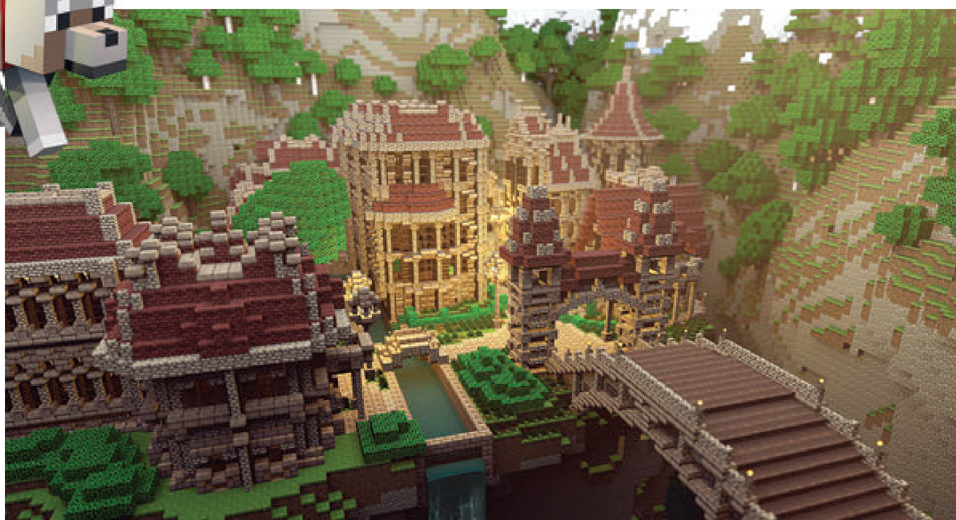
Toda drugi opozarjajo, da avtorji niso smeli prehitro prevetriti recepta, saj bi s tem odtujili tiste, ki so v igri postali domači. Skozi socialna omrežja in MineCone imajo v studiu razmeroma dober vpogled v to, česa si skupnost želi. Če smo se opazovalci namuznili, ko so v igro s pompom vdelali mačke, so ljubitelji ponoreli od navdušenja. Taka je pač sestava igralcev. Zato so predlani uvedli storitev Realms, plačljive strežnike za do deset ljudi, ki jih lahko enostavno postavi nedeljski uporabnik. Namenjeni so staršem, da tamkaj držijo tamale na varnem, saj spričo velikega števila otrok Mojang mnogo časa posveti njihovi varnosti.

Obstaja pa še pomembnejši razlog, čemu se Švedi ne pretegnejo pri dodajanju vsebine: ker jo lahko napraviš sam. Minecraft sicer ni zgled prijaznosti modificiranju, kajti na kompaktna uradna orodja bomo očitno čakali večno. Toda z nekaj znanja ga je moč krepko maličiti. Če si vešč programiranja v javi, lahko spremeniš marsikaj. Zato v beri modov najdeš tako preproste preobleke kot take, ki iz igre napravijo borilni izziv. Manj sposobni ostanejo pri gradnji lastnih ozemelj, na katerih s preprostimi ukazi omejijo igralčev nadzor, na primer zmožnost poškodovanja drugih. Te karte je moč deliti in nato igrati v tretjem igralnem načinu, pustolovskem. Tu se igra najbolj približa frpjki s kvesti in štorijami. Minecrafta nisi zares izkusil, dokler se nisi potopil v adventure mode! Ker moraš po karte sam na splet, je ta vidik igre zelo lahko povsem zgrešiti. Pojdi na stranki Planet Minecraft ali Minecraft Forums, najbolj kultne pa so avanture biroja Hypixel, ki jim namenja lasten, močno obiskan strežnik.

Z garbanjem do znanja

Kljub Minecraftovi brezmejni priljubljenosti je večina ostrmela, ko je Microsoft predlani zanj in studio pljunil nemajhni dve in pol milijardi ameriških dolarjev. Toda le en krog po živahnih spletnih forumih in MineConih potrebuješ, da postane jasno, da v





Takšno podobo z gladkejšo svetlobo in bolj poudarjenimi barvami lahko doseženš zgolj z modifikacijami. Če te je strah mešati igrine datoteke, poskušaj najprej s stopnjami načina adventure. Te najboljši snovalci dostikrat izdolbejo z navdušujočo natančnostjo in jih okrancljajo z vsem, kar je tedaj zadnji krik mode v vizualni obogatitvi Minecrafta.



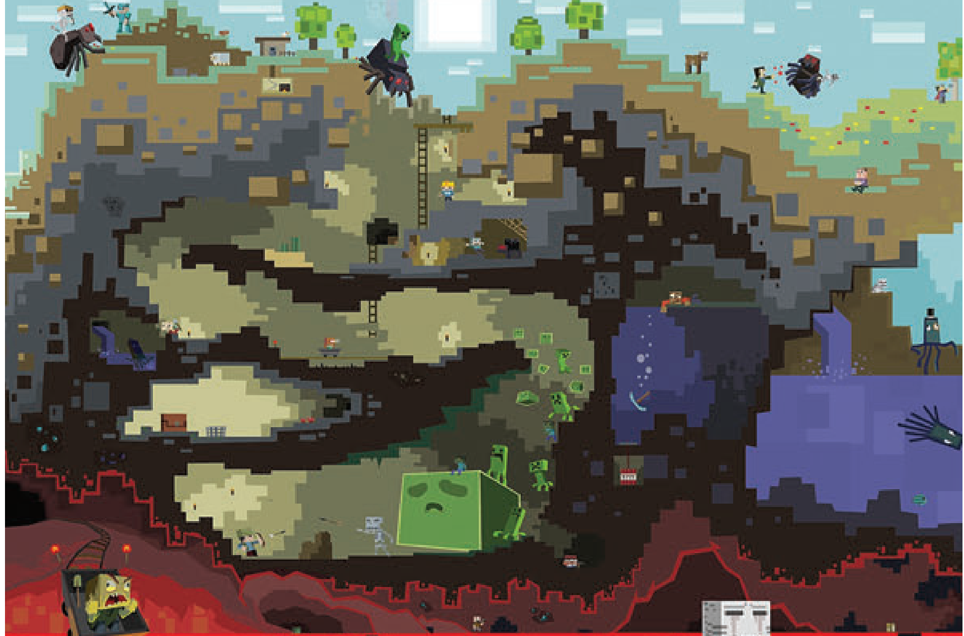
Ko si dovolj razvpit, dobiš Telltalovo igro na svoj rovaš, hehe. Pustolovski odvrtek Minecraft: Story Mode se je odrezal presenetljivo dobro, čeprav je raziskovalne svobode malo in gradiš samo v QTE-prilikah.

Redmondu niso kupili (samo) igre, marveč njene ljubitelje. To so tisti, ki so v prvega pol leta po izidu špila nakupili za milijon dolarjev plišastih krampov in creeperjev. Gigantu se bo investicija brez dvoma kmalu povrnila. Zaenkrat njihov vpliv sicer ni viden, saj pomagajo Mojangu pri optimizaciji inačic za oba xboxa in Windows Phone. Hkrati pa spodbujajo izdajanje za playstatione, hehe. A demonstracije očal za obogateno resničnost hololens dajo slutiti, kam se bo reč usmerila, saj naj bi bil prav Minecraft eno osrednjih ustvarjalnih okolij sistema!

Za nameček so si kupili sodobno in močno učno sredstvo. Mnogi učitelji so naslov začeli spontano uporabljati za učenje skozi igro. Od leta 2011 teče uradni program MinecraftEdu z modificirano verzijo, ki naj bi jo v šolah uporabljalo že četrt milijona otrok. Na ta način spoznavajo tako zgodovino, ko se sprehajajo skozi virtualne stavbe, kot programiranje in drugo. Po pričevanjih ni špricanja ur z Minecraftom in jasno je, da šolar, ki ga zasvojiš z njim, ne bo imel časa, da bi kupoval droge! Hudo!

Šalo na stran; Notchev nedolžni igrarski eksperiment ni le pognal novega žanra, marveč je eksplodiral izven meja iger v svetovni fenomen. Sam Minecraft se danes razvija zelo počasi, a eksperimenti s hololensom in učilnicami kažejo, da možnosti niso izčrpane. In ravno te dni čakamo na izid posodobitve 1.9, ki naj bi z dodatkom ščitov in merjenih udarcev naposled malo preobrazila boj. Spet bo čas, da se zbudim pod kockastim soncem.


Otročad ne bo trumoma kupovala očal hololens, zato sklepamo, da bo Minecraft tod predvsem demonstracijsko orodje, ker ga odlikujeta simpatičnost in preprostost dolbenja sveta. Prezentacije so navdušujoče.



WIKIJI V ROKI

V ogromni beri blaga, ki spremlja Minecraft, je kar nekaj knjižnih priročnikov. V slovenščini imajo izdelke treh založb, kar je fajn, če imaš malega nadebudneža, ki si želi pokukati v skrivnosti Minecrafta in ne zna dovolj angleško, da bi za informacijami brskal po spletu. Takim najmlajšim je prvinsko namenjena poslovenjena serija štirih uradnih **Essential Handbookov** oziroma osnovnih vodičev. Po vrsti pokrivajo vstop v igro, bojevanje, kompleksnejšo gradnjo in sestavljanje mehanizmov z redstonom. Majhne, osemdesetstranske knjigice premorejo velike slike in jasne, jedrnate razlage osnovnih pojmov, s katerimi se sreča prišlek pod svobodnim oglatim soncem. Začetniški in bojevalni izvod sta zelo osnovna, dočim sta gradilski in tisti o redstonu že zahtevnejša. Posebej navduši slednji z jasnimi navodili za mnoge uporabne izdelke, kot so izstreljevalniki puščic in pasje eksplozivne pasti. Gotovo zna biti koristen celo veteranom.



Mladinska knjiga po drugi plati ponuja 170-stranski **Neuradni vodnik**. Prva polovica vsebuje osnovni vodič po igri, ki te po najkrajši poti pripelje od padca v svet do ugonobitve ender dragona. V primeri z zgornjimi je bolj strnjen, z manj slikami. To ga kanček omeji, saj denimo ne premore slikovnega prikaza razpostavitve surovin v mrežo rokodelskega vmesnika, kar je dokaj pomembno. Zato je primernejši za malo starejše otroke, ki jim pozornost ne poide takoj in so pripravljeni več brati. No, knjiga se



za začetno robatost odkupi z drugo polovico, kjer so navodila za rokodelsko ustvarjanje v resničnosti, torej s čisto pravimi iglami, s katerimi se lahko zbodeš v prave prste! Popisanih je nekaj ducatov izdelkov, od creeperjev na poročni torti do ure v obliki kock dinamita. V nekaterih ameriških šolah bi tole brez dvoma imelo eksploziven odziv! Nadvse simpatično in super, če bi rad otroka navdušil za šivanje plišastih pošastkov.

Učila imajo najbolj hecno od pričujočih publikacij, 250-stranski **Ustvari in zgradi neverjetna mesta v igri Minecraft**. Gre za leksikon kakih sto impresivnih kreacij, ki so jih najbolj izkušeni graditelji napravili v igri. Od največjih gradov in parkov do modernih nebotičnikov ter fantastičnih zračnih ladij. Umetnije kažejo velike, barvite slike. Da pa ni vse zgolj galerija, poskrbijo neprecenljivi nasveti avtorjev o gradnji in sem ter tja točna navodila za ustvarjanje kakšnega detajla teh monumentov. Kajpakda je tole primerno zgolj za tiste že bolj izvežbane, ki kanijo v glavnem graditi, saj o survivalu ni ne duha ne sluha. Pogrešal sem le kakšno besedo več o rabi modifikacij, brez katerih tosortnih konstrukcij pač ni mogoče napraviti. Ni za najmlajše, izgleda pa lepo.





Vse naštete knjige so uporabne in niso same sebi namen, saj mlajšim ponujajo v redu in lahkotno uvajanje v igro. Imajo pa kljub vsemu vsaj dve težavi. Prva je, da se Minecraft spreminja, zato nekateri detajli niso povsem točni. Ovce na primer ob smrti ovčetino odvržejo šele z aktualno posodobitvijo 1.8, zato navedek iz knjig, da iz njih ne moreš dobiti mesa, ne drži več. Druga je dejstvo, da ne zmorejo popisati vsega in hočeš nočeš bo slehernik čez čas podatke iskal po spletnih wikijih. Prej ko tamalega naučiš angleško, bolje se bo v igri znašel, karkoli obrneš. So pa knjige v redu, če ga želiš odvleči stran od zaslona.

NAJBOLJŠE Z DUNAJA



KATERE SILE TE OBLIKUJEJO?

STAR WARS™

IDENTITIES

DIE AUSSTELLUNG

STARWARSIDENTITIES.AT



X3 Productions

18.12.2015 DO 16.04.2016 V DUNAJSKEM MUZEJU MAK

ORGANIZATOR  

PARTNER  

MEDIJI PARTNER   

SKUPNE VSTOPNICE V SODELOVANJU Z MAK VIENNA



ACT ENTERTAINMENT PREDSTAVLJA

DISCOVER A NEW ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA™

Symphony of the Goddesses

MASTER QUEST

5.10.2016 DUNAJ WIENER STADTHALLE D

zelda-symphony.com

REZERVACIJE VSTOPNIC NA **WWW.OETICKET.COM • +43 (0) 1 / 96096**

Die Konzertagentur



LordFebo pove nekaj splošno izobraževalnih besed v imenu Alaha, najbolj usmiljenega, in upa, da si ne prisluži fatve.

Kakšna je razlika med suniti in šiiti?

Cerkve niso od boga. So človeške ustanove, ki igrajo po človekovih pravilih, ta pa vključujejo željo po moči. Od pamtiveka imajo božji predstavniki vpliv na ljudstvo, zato so apetiti po duhovnem vodenju stari toliko kot verovanja sama. Enako dolgo trajajo spori, čigav bogec ima najdaljšo brado ali največje kladivo. Oziroma kako mu je sploh ime. Ko se gmajna na kraju ukloni ali sporazume, prične nekdo slejkoprej vleči na svojo stran, pri čemer politične razloge kajpakda zakrije s teološkimi argumenti. Če ima le drobec sledilcev, nastane sekta, drugače pa pride do verskega razkola, iz grščine poimenovanega *šizma*. V krščanstvu se je to zgodilo z odcepitvijo bizantinske pravoslavne cerkve v enajstem stoletju in z ustanovitvijo protestantske veje v šestnajstem. Ker se s tem moč eni strani zmanjša, zaradi razhoda vedno teče kri – takrat in še stoletja kasneje, zakajti človeška neumnost in vladohlepnost sta brezdanji. In ni ga bolj s krvjo preželega nestrinjanja o istem bogu, kot je med sunitskimi in šiitskimi muslimani.

Islam, ki pomeni pokorščino, je štartal okoli leta 610, ko je Mohameda (naj njegova duša počiva v miru), pastirja iz Meke, obiskal angel Gabrijel. Nebeški sel mu je med drugim velel oznanjanje enega samega boga, kar je bila zvita poteza. Ljudje so že tedaj častili Alaha, oblikovanega po judovskem in krščanskem izročilu, a le kot šefa širšega panteona. Bogov, boginj in malikov je bila celo vrsta in vsako pleme si je religijo razlagalo po svoje. Mohamed (Bog ga blagoslovi) je poslanstvo vzel resno. Najprej je v 'pokorščino' prepričal rojstni kraj, nato sosednjo Medino in kljub mnogim nasprotnikom naposled združil arabsko ljudstvo pod enega samega boga. Pri tem mu je pomagal tudi Gabrijel, ki mu je za hitro premikanje posodil svojega krilatega žrebca Buraka. Toda ob vseh službenih poteh, pisanju sur za sveto knjigo in kakšnih ducat ženah je bivši kamelji gonič pozabil sestaviti oporoko. Ko je leta 632 umrl, je nastala težava nasledstva.

Preroku najbližji je bil bratranec in prvi učenec Ali, ki je obenem omožil njegovo hči Fatimo. A medtem ko je ožja žlahta pripravljala pogreb, je peščica drugih v zahrbtju za kalifa imenovala Abuja Bakra, fotra žene Ajše. Abu je kmalu umrl, ali Ali je vnovič izvisel in nato še dvakrat. Ko je šel po dvainsedemdeset devic še četrti nepravi naslednik, je Alijeva *šia* (v prevodu stranka) v Medini razglasila svojega prvaka za edinega pravega kalifa. To pa ni bilo pogodu Mečanom, zato sta se sveta kraja spopadla v znameniti kamelji bitki. (Niso se borili na grbavkah, marveč je ime simbolno: kamelo je namreč jahala Ajša in ko je žival padla, se je boj končal.) Ali je sicer slavil, ali tudi njegovo kalifovanje je bilo kratkotrajno, saj je podlegel zastrupljenemu ašašinovemu bodalu. Iz rokava. Majke mi! Zdaj so prestol terjali na dveh koncih, tisti po prvotni liniji, odtihmal imenovani suniti (*suna* – predpis), in Alijevi nasledniki šiiti. Potem so prvi ubili Alijevega sina Huseina, torej Mohamedovega (naj bo Božji mir z njim) vnuka, in možnosti za mirno spravo ni bilo več. Pričela se je medmuslimanska vojna, ki traja vse do danes.

Šiitov, ki zagovarjajo verske voditelje iz Mohamedove (blagoslovljeno bodi njegovo ime) krvne linije, je kakšna desetina. Prevlado imajo v Iranu, Iraku in Azerbajdžanu, medtem ko večinski delež muslimanov, naj gre za Arabca, Bosanca ali Afričana, predstavljajo suniti. Čeprav je veliko robnih razlik v bogoslužju in šegah, je temeljno verovanje obeh skupin enako. Vsi berejo Koran in priznavajo pet stebrov islama, od večkratne molitve prek postnega meseca ramadana do hadža, romanja v Meko. Mnogo sodobnih, razumskih vernikov zato ne mara za zgodovinske ločnice in se sploh ne opredeljuje. V manj zadrgnjenih skupnostih so tudi medsebojne poroke in molitve v skupnih mošejah nekaj normalnega. Žal pa razlike v svoj prid izrabljajo duhovniki in politiki, ki manipulirajo s črko postave. Savdska Arabija in Iran sta zavoljo razdora v prazgodovini ves čas v hladni vojni, saj se ima vsaka država za pravi center islama. Prav tako je bil to razlog za iraško-iransko vojno, ko se je sunitski Sadam Husein zbal sosednje islamske revolucije, ki je ustoličila šiitske ajatole.

V številnih deželah, zlasti v arabskih, so šiiti manjvredni, kar občutijo tako tam živeče manjšine kot romarji ob hadžu. Nekateri sunitski muftiji gredo celo tako daleč, da šiite smatrajo za krivoverce. Še del slovenske muslimanske skupnosti jih jasno označuje za *"lažnive blazneže, ki izničujejo osnovo islamske vere" (Islam.si)*. Ob takem hujskaštvu in pranju možganov preprostega, pobožnega ljudstva ni čudno, da se sunitski skrajneži v iskanju raja že desetletja razstreljujejo po šiitskih džamijah. Vsa sodobna teroristična dejanja od 9/11 prek Madrida in Tunisa do Pariza pravzaprav pripadajo džihadističnim sunitskim ločinam, kakršni so vahabiti. Od tod izhajajo Al Kajda, talibani, Boko Haram in ISIS. Edina omembe vredna šiitska tovrstna organizacija je Hezbolah, ki je bila bombaško aktivna v osemdesetih. Toda njihovi motivi so bili strogo politični oziroma protižidovski.

Pred leti je bilo precej pozivov k poenotenju. Sestajali so se najvišji islamski učenjaki in objemala sta se celo savdski kralj Abdulah ter iranski predsednik Ahmadinedžad. Vsi so se strinjali, da votli spor deli in šibi muslimanski svet, kar pridoma izrabljajo notranji in zunanji neprijatelji. Toda očitno je vrag uspešnejši, kajti še nikoli ni bližnjevzhodni verski fanatizem povzročal toliko gorja kot ravno te dni. In razlogi zanj so se pričeli dobesedno, še preden se je Mohamedovo (naj mu nikoli ne zmanjka oliv in dateljnov) truplo dobro ohladilo. Sirski predsednik Bashar al-Assad je namreč šiit, prav tako novi iraški režim, medtem ko so uporniki in borci Isisa suniti. Le da se na Levantu tepe in vmešava toliko strani, da zunanjemu opazovalcu sploh ni več jasno, kdo kam paše. Dogodek, ki je slaboumno oklican za arabsko pomlad, je sektaštvo le še poglobil in kreganje okoli upravičenosti prvih kalifov je gorko kot pred tisoč in še nekaj leti.

Krščanstvo ima takisto veliko krvi na rokah in *"ker je Bog tako hotel,"* so šli v zagroblje mnogi heretiki, od živozažganih katarov do celotnih židovskih enklav. Tudi kak praslovenec jih je fasal, ko se je s Perunom na ustnah upiral pokristjanjevanju. Vseeno pa se je Jezusova beseda zvečine širila na miroljuben način, saj prerok ni maral za nasilje. Islam je po drugi plati puščal kri že za časa porajanja, nakar so ga Arabci z ognjem in mečem ponesli na vse strani neba. In ko jim je oboje pošlo, so štafeto in metode prevzeli Turki. Današnja oblika poskusa vzpostavitve novega kalifata torej ni nič novega in kot dvakrat poprej je cilj Evrabija. Koran sicer na več mestih veli, da je jemanje življenj greh, vendar pri tem pušča nekaj svobode, recimo v primeru maščevanja in nespoštovanja postave. Nekateri kleriki so iz tega izpeljali, da kdor poln pulfra in kugellagerjev uleti med ruljo, ne stori samomora in umora, marveč je mučenik za prerokovo oznanilo. *"Kdor se ne pokorava Alahu in njegovemu poslancu, mu bo Alah dal, da vstopi v Ogenj." (4-13)* Če pri tem padajo krivoverne glave iz lastnih vrst, bodo dojke deviškega zbora ob sodnem dnevu še bolj jedre.

Sleherni musliman nima tako radikalnih idej. A dovolj je peščica najbolj čezlesnih, ki nam pretirano krojijo življenje. Na to ima demonizirani Zahod v resnici malo vpliva. Njihova tarča je vsakdo, ki si drzne pomisliti drugače, zagovarjati enakost žensk ali zanikati prve štiri kalife. Dasi ne izničujem Stvarnika, bi bil na njegovem mestu vesel vseh ateistov. Ti nimajo zamer zoper Davida, Judeža ali Alija, zato se v imenu nebeških ciljev ne zapletajo v nesmiselne spopade. Pota Gospodova so mnogo bolj razumljiva od človeških zablod.



Če nisi postopal po Iranu, je malo verjetno, da si kdaj videl šiitsko mošejo. Naša bo seveda sunitska.

Ročne kaprice

Blazno potopljeni v igranje na dlani pri Jokerju nismo nikdar bili. Zlasti ne zadnje čase, ko je velikosobnih iger, kot bi jih naklel, in je že z njimi dosti dela. Telefonsko tablični špili pa so zvečine brezplačni oziroma jih tržijo za bakšiš, zato je naša nasvetna funkcija tod dodobra okrnjena. Čemu se truditi s pisanjem o naslovih, ki jih lahko vsakdo preizkusi zastonj ali kupi za evro? Določene že izpostaviš, kataloga pa pač ne bomo delali. Druga zgodba sta Nintendov 3DS in Sonyjev playstation vita, a žal ne le zato, ker so cene njunih špilov višje. Precej verjetno se namreč z njima končuje doba namenskih ročnih konzol, ki se je začela v osemdesetih z nehumano dobro prodajanim game boyem. Morda celo še prej z LCD-fliperčki game & watch, v katere sta bili zapečeni arkadna igrica ali dve in ki so tedanji mulčadi do prihoda spectruma predstavljale višek domače elektronske zabave. Veseli so bili tisti, ki so jih imeli!

Gromozanski uspeh game boya, ki so ga prodali 120 milijonov kosov in o katerem smo anale spisali v Jokerjih 248 ter 252, je sprožil plaz posnemovalcev. Iz ranih dni številni pomnite Segin game gear, Atarijev lynx in Bandaijev wonderswan, iz modernejših pa seveda PSP in DS. Ti drkalici, ki sta vladali sredi minulega tisočletja, sta s prodajo 82 oziroma 150 milijonov kosov (!!) in ničkoliko odličnimi igrami obeležili drugo zlato dobo ročnih konzol. Tedaj je bilo v normalnih državah čisto običajno, da si doma ali na javnem prevozu držal enega od teh dveh popularnih sistemov in zatopljen v ekran zgrešil postajo.

Do neke mere je še zdaj tako. 3DS, ki je nadomestil DS, je štiri leta po nastopu službe pri 55 milijonih prodanih primerkov, naslednica PSPja vita pri kakih desetih. Če se z vključenim 3DSom v žepu sprehodiš po enem od zahodnih ali japonskih velemest, boš kasneje v hotelu nedvomno odkril legije srečanih miijev, ki so se ti daljinsko naselili vanj. Nekateri špili pa uživajo izvrstno prodajo. A nad rajem so se nakopičili črni oblaki. Dotok prvorazrednih naslovov na 3DS se je že skrčil, vita pa dobiva praktično le še neodvisnice in jih bo tudi še naprej, saj je Sony jasno in glasno povedal, da so zanjo ukinili razvoj velikih titul. Gravity Rush bo nadaljevanje doživel na PS4, novega Uncharteda za PSV ne bo in pozabi na njen Gran Turismo. Eden njihovih šefov Shuhei Yoshida je izrecno dejal, da ozračje ni prijazno do splovitve vitinega naslednika.

Ob tem kot razlog za črnogledost ni navedel 3DSa, marveč dosti večjo nevarnost – prevlado tablic in mobilnih telefonov. Le-ti so z močnim hardverom, izvrstnimi zasloni in nizkimi cenami oziroma brezplačnostjo kompletno razsuli prej dobro stoječi trg igranja na poti. Edini resnični prednosti, ki jo imata 3DS in vita pred iphonom, galaxyjem in druščino, so otipljive kontrole in izkušeni, domišljije polni avtorji, ki delajo v Sonyjevih ter Nintendovih studijih. Toda prvo za večino ni zadosten razlog, da bi nabavili namenski prenosni igralni sistem in za špile plačevali od štiri do štirideset evrov. Drugo pa se zna takisto v kratkem spremeniti. Sonyjevi avtorji so že prebegnili na PS4 in playstation VR, medtem ko je Nintendo lani prvič v zgodovini naznanil, da bo začel izdelovati mobilne igre.

V to so jih delničarji prepričevali že zdavnaj, toda firma se ni vdala. Zdaj, ko wii U ni pretirano uspešen in začenja 3DS kazati očitne znake staranja, je drugače. Razvoj novega ročnega sistema bi stal težke denarce, naprava pa bi prispela v izredno tekmovalno okolje, kjer bi jo pokonci držali le udarci z vseh strani. Po vsej verjetnosti bi bil Nintendo deležen cifer na ravni vite, kar bi bilo premalo tako za finance kot za ponos. Njihova prva telefonska igra bo brezplačna simulacija komuniciranja med prijatelji Miitomo, ki jo Japonci prejmejo marca. A gotovo se lahko nadejamo bolj orenk izdelkov, nemara celo Maria. Z mikrotransakcijami za nakup višjega skoka in treska z ritjo! Saj ne. Upam.

Zaradi takega razvoja dogodkov, ki bi še pred desetimi leti zvenel kot neverjeten, je bržda kar dosti resnice v poročilih o Nintendovem naslednjem onegaju, kodno imenovanem NX. Predsednik firme pravi, da bo šlo za "samosvoj sistem, ki bo omogočil izvirno igralno izkušnjo." Ne vemo natanko, kaj s tem misli, logično pa zveni razlaga, da bo šlo za dvoje v enem. Torej za napravo, ki bo hkrati sobna in ročna konzola. Ko boš doma, jo boš uporabljal kot fiksno škatlico, ko pa se boš podal na pot, boš s sabo vzel posteljico ali joypad z zaslonom, podoben gamepadu wiija U. Na ta način boš igranje brezšivno nadaljeval kjerkoli. Hkrati bi s tem sočasno napravili naslednika tako wiija U kot 3DSa.

Čuje se vznemirljivo in nemara je to tista srednja pot, ki jo bo Nintendo ubral. A dasiravno jo bo, je eno gotovo. Ročni konzoli, kot smo jo poznali od game boya naprej, so šteta leta. Zato ceni 3DS in vito oziroma DS in PSP, če jih poseduješ, in odigraj spet kak Mario Kart in Final Fantasy Tactics z gumbi. Oblaki ne bodo manj črni, toda med njimi zna posijati kak sončni žarek.

Sneti



Naziv prve Nintendove mobilne igre Miitomo je skovanka besed 'mii', kar je risan avatar, in 'tomo', prijatelj. Miiji se bodo sporazumevali sami, ti boš le gledal.

Guilty Gear Xrd -SIGN-

Omeni normalnemu Slovencu pojem 'pretepaška igra' in vedel bo za Mortal Kombat, Street Fighter in Tekken, mogoče še za Virtua Fighter, Injustice ter Soul Calibur. Če bo navrgel BlazBlue ali Guilty Gear, boš nemudoma spoznal, da gre za geeka, ki obvlada mlatilne špile. Taki razumejo, kako izdelki butičnega razvijalca Arc System Works kljub tukajšnji nerazširjenosti razturajo. In če bo zaradi tega opisa Guilty Gear Xrd v deželici pod Alpami vzbrstel en sam nov ljubitelj njihovega samosvojega stila, bom srečen jak(o).

S presenetljivim in nenadnim izidom na PCju je za to nekaj več možnosti. Doslej je bil GGXrd omejen na playstation 3 in 4, kjer stane poln sold, četudi je v Evropi na razpolago zgolj v digitalni verziji. Ploščkovne inačice za računalnik sicer prav tako ni, zato pa je Steamova cena polovična. 28 evrov znaša, kar je toliko kot za leto dni stari BlazBlue: Continuum Shift Extend, ki ni najnovejši del serije (to je Chrono Phantasma Extend, ki je zaenkrat le na playstationu in viti ter na Paro pride februarja), ter največjega tekmeca, razvpitega Ultra Street Fighterja IV. Če si kupil zgodaj, si zraven dobil še dolpotegljiva lika, ki sta drugače plačljiva. Pod črto malo denarja za veliko muzike. Šundraste!

Tisto drugo vojno kolesje

Xrd (izgovori "Ekzard") je tradicionalna, od strani gledana pretepačina enega proti enemu, ki korenine vleče iz sedemnajst let starega prvenca za playstation. Od tam se je serija Guilty Gear razširila na avtomate, konzole in računalnik ter bila deležna konkretnega števila nadgradenj in nadaljevanj. Ljubitelje je po eni strani nabrala s prepoznavnim slogom, ki v animejski risbi združuje postapokaliptično fantazijo in heavy metal. Samo tod srečaš čarovnice, ki udarjajo z električnimi kitarami, te stojijo ob strani vitezom in robotom, vse skupaj pa je podloženo z metalsko črnino & rdečino ter nenehnim strunarskim šundrom. Žaganje že vse od začetka prispeva glavni ustvarjalec, producent in oblikovalec serije Daisuke Ishiwatari, ki je v Guilty Gearih našel iztočnico za svojo večplastno nadarjenost.

Ishiwatari je prav tako avtor zgodbe, ki se je orenk razcvetela. Njena temelja sta odkritje magije v naši dobi in udejanjenje napredne oblike ljudi, gearov. Ti hitro preidejo v vojaško rabo, čemur sledijo vojne in uničenja. V časovnico, ki sega od križarskih vojn do leta 2187, ko se odvija Xrd, sodi čuda manjših dogodkov ter prihodov in odhodov raznoraznih likov. Nekateri vidiki fabule so resnobni in prispodobni, na primer tisti o človeški nagnjenosti k samouničenju, medtem ko so drugi povsem odbiti. Dosti ti pove že, da je ena osrednjih oseb lovec na glave po imenu Sol Badguy (smeh), ki vihti puškarski meč, kljub splošni zajebanosti pa sčasoma postane nadomestni oče za sina od kolega Kya Kiskeja. Ja, iz riža se da narediti fin fermentiran alkohol. Predvsem veliko njega.

Visoka napetost

Štorija ni potisnjena ob stran, saj ima Xrd samosvoj story mode, kjer ne počneš nič drugega, kot da pet ur gledaš v zaporedje animacij, sličic in teksta. Dosti tovrstne vsebine pa je na razpolago še v besedilni enciklopediji. A sem nisi prišel zato, da boš bral, marveč, da se boš boril. Zatorej izvoli.

Akcija je načeloma podobna Street Fighterju. S kombinacijo veščega gibanja in običajnih ter posebnih udarcev je treba nasprotnika spraviti ob vso energijo. Inoviranja ni, saj nihče ne začne krvaveti ali si cajtati poškodovan ud, niti ne nadzoruješ dveh ali več likov. Kleč Guilty Geara je v obilici pristopov k napadu in obrambi. Moč je švigati naprej in nazaj po tleh ter v zraku, z obeh ravni sovraga prijemati in metati, izvajati posebej močne udarce v zameno za nabrano posebno energijo (tension) in na več načinov blokirati oziroma odbijati napade. Slednje sega od ščita, ki sovraga potisne nazaj, prek tveganega prestrezanja v zadnjem trenutku do vnaprejšnje blokade, kjer predvidevaš, kdaj bo udarec pristal.

Na višjem nivoju vstopijo tehnike, kot so 'rimljanski preklici' oziroma roman canceli, značilnost serije. Ti sredi animacije odpovedo nek gib in lik povrnejo v nevtralno stanje. Sliši se krneki in drago za vloženo tenzijo, vendar je moč na ta način izgubljeno situacijo preobrniti v mnogo boljšo. Razen, seveda, če si se odločil, da boš nasprotnika usmrtil v eni sami potezi, kar lahko z vstopom v posebno stanje storiš kadarkoli. Le ne jadikuj potem, da si jih fasal, saj si v njem močno omejen glede napadov. A če ti uspe, si deležen prave risanke v malem, od vulkanskega izbruha do izstrelitve z ladijskim topom. To je prava ultra!

Zbujanje v meč na ksihtu

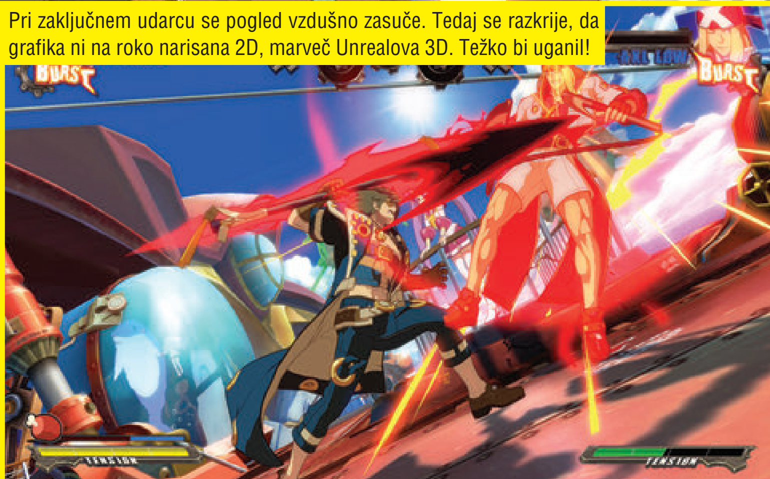
Srž borilnega sistema, ki gradi na tistem iz GGXX in #Reloada, je v tem, da se ne osredotoča toliko na dolge kombinacije v slogu BlazBlueja, marveč na starejše žanrske pristope. Zlasti pritisk na nasprotnika, zbijanja po tleh (knockdowne) in posledični



Guilty Gear Xrd -SIGN- je od strani gledana, tradicionalna pretepačina eden na enega s prelestno animejsko podobo. Računalnik si jo zasluži. In ona njega.



Orjak Potemkin je izbira naprednejših igralcev, saj je njegova okornost za začetnike huda cokla. A na liniji boš brž spoznal njegovo pravo moč.



Pri zaključnem udarcu se pogled vzdušno zasuče. Tedaj se razkrije, da grafika ni na roko narisana 2D, marveč Unrealova 3D. Težko bi uganil!



Sol in Ky sta nekakšna Ken in Ryu serije Guilty Gear. Prvi ima močne ognjevite napade, drugi nič manj silne električne. Tudi mojstri ju čislajo.



Zapolnjen izbirni zaslon ni tako impresiven kot pri Ultra SF4, saj je likov le sedemnajst. Vendar so vsi po vrsti raznoliki in razboriti.



Izvedba takegale mogočnega napada ni nič bolj zakomplicirana kot specialka v Mortal Kombatu. Še dobro, da imaš mnogo blokad in pobegov.

pritisk (okizeme). Kombinacije so srednje dolge in ni veriženja kot v seriji Marvel vs. Capcom. Vendar ta manko kompleksnosti nadomeščajo izredna hitrost, večja kot v BlazBlueju in Persona: Areni, raba supermerilnika v mnoge namene in kup orodij za izenačevanje položaja, kot je prej opisano večplastno blokiranje. Xrdu definitivno ne manjka globine, vedi le, da moraš biti v plesu z naprednejšim tekmecem prstnično spreten. Četudi imaš na razpolago številne opcije, situacije nastajajo in se razblinjajo v delcih sekunde. Ob Xrdu je Street Fighter IV videti precej umirjen.
Za to ni odgovorna le vsesplošna brzina, marveč gola količina dogajanja na zaslonu. Po kričečih ozadjih s številnimi premičnimi gradniki se preganjajo bogato animirani liki, katerih velikost lahko tudi za dvakrat presega običajno. Če ne uporabljajo gromozanskih rezil ali nimajo pesti, velikih za tri Zangiefove, vsaj opletajo tako, da se okrog njih vse kadi in megli, kajti domala vsi so oboroženi. Med akcijo so vtaknjeni pravi mali animejski filmčki, ki se odvrtijo v nekaj sekundah, in od vseh učinkov, ki se nakopičijo na zaslon, včasih sploh ne vidiš, kaj se dogaja. To zna najedati, ampak je na nek način del strategije, ko skušaš tekmeca zaslepiti in pretentati. Mnogi liki so tega še kako sposobni.

Kiske cvili tenke piske

Nabor bork in borcev je za nekoga, ki je vajen Street Fighterja, šokantno odbit – za tiste, ki so seznanjeni z umotvori Arc System Works, pa pričakovano hecen. Na normalnem delu spektra so 'kenovski' bounty hunter Sol, njegov kamerad, križar Ky Kiske, ki operira z elektrokucijskim mečem, britanski metalec Axl Low, ki vihti rezila na ketnah, in orjaški Potemkin. A kaj porečeš na dečvo May, ki si je omislila ogromno sidro in te napada s klicanjem delfina? Na Millio Rage, ki za naskoke uporablja lastno pričesko? Na mladeniča v napredni bolniški postelji, ki kot navita skače po bojnem polju? In na črnega demona Zata-1, ki kliče svedre iz tal ter ustvarja črne luknje? Vsak nastopajoči ima tudi lastno bombastično vstopno animacijo, ki se jih kar ne moreš nagledati. Sedemnajstero udeležencev se sliši malo, a ob raznolikosti in pokritih pristopih (nadzor prostora, stekleni top, punčka za vse ...) se ne gre usajati. Navsezadnje gre v učenje enega samega fajterja ničkoliko porazov in triumfov, prilagajanj in dojemanj.
Brez vložka časa in truda ne gre, vendar je igra še kar prijazna do začetnikov in manj spretnih. Ne le, da daje na razpolago številne opcije, kako se rešiti iz zagate, marveč ima učni modus s številnimi nastavitvami. Ta ti na primerih in z lastno udeležbo razloži ama vse, kar moraš vedeti tako za niže- kot višenivojsko udejstvovanje. Obenem je Xrd dostopnejši od starih delov serije. Tajming za vnos gibov je manj natančen in dosti je vizualnih znakov, ki označujejo preklice ter kombinacije.

Od daleč pridejo udarci

Načinov udejstvovanja je dosti. Če si samotar, se lahko ustaviš v arkadnem modusu z lepimi vmesnimi animacijami ... trenažnem simulatorju s kupom nastavitev ... v rahlo frpjskem načinu M.O.M., kjer svoj lik potezno premikaš po poljih in tako sprožaš boje, v katerih zbiraš medalje, dobivaš pa tudi predmete ... ter v izzivih, ki preizkusijo znanje tega in onega vidika igranja. Pri tem gre pohvaliti umetno pamet, ki je boljša kot v Street Fighterju IV in kar solidno emulira človeško obnašanje.
No, srž kajpak ostaja v borbi z živim nasprotnikom, kar je mogoče na enem peceju ali po spletu. Slednja opcija je zelo privlačna zaradi nekaj pohvalnosti. Programska koda, ki skrbi za povezovanje, je odlična in pogosto si deležen le nekaj sličic zamika, pri čemer cifro vidiš. Sobe, v katerih se odvijajo nerangirani spopadi, pa so urejene kot igralnice z do osmimi navideznimi avtomati, h katerim sedaš, kot bi bil v pravem arcadu. Ustvariš lahko svojo ali se pridružiš obstoječim, med katerimi so najbolj priljubljene tiste po sistemu 'zmagovalec ostane'. Med čakanjem pa prijetno gledaš bitke drugih. Žal je prisotna kaplja pelina, in sicer pokvečeno rangirano tekmovanje. Samodejno povezovanje deluje slabo in na nasprotnika čakaš kot na Godota, medtem ko je ročno podvrženo številnim odklopom. Prav tako ni navzkrižnega igranja (cross playa) z lastniki inačice za PS3 oziroma PS4, kakor ima nadmočno urejeno Rocket League in kakor pričakujemo od Street Fighterja V. Škoda, s tovrstno opcijo bi Arc System Works vzeli nekaj vetra iz jader Uličnega bojevnika. Ta bo itak privzeto imel kup odjemalcev.

X za denarni zapik

Škoda za tovrstne tehnične težave, na katerih seznam se vpišejo tudi nekateri kockasti vmesni filmčki. In znova poudarjam, da izven uležane klasike ta naslov ne poseže. Iskalci svežine naj pogledajo drugam, recimo k Blade Symphony. A kaj dosti več Guilty Gear Xrdu ne gre zameriti. Cena je ugodna celo z nakupom DLC-likov, vsebine je nemalo in če nimaš joysticka ali joypada, je moč večino bojevnikov zaradi narave vnosov enakopravno igrati s tipkovnico. Še največji pomislek glede nakupa je dejstvo, da je že na obzorju dopolnjena verzija Revelator, ki je v japonske igralnice prišla lani poleti in naj bi konzolo ugledala spomladi. Morda tedaj pripe tudi na PC. A kot vemo, pretepačine v bistvu nikdar ne ugledajo ultimativne inačice. Čemu bi se torej odrekel mesecem pravoverne fajterske zabave s sladokusnim Xrdom?

***Sneti** k dohtarju, ki ima na glavi papirnato vrečko, pospremi škrate, babe in volkodlake.*

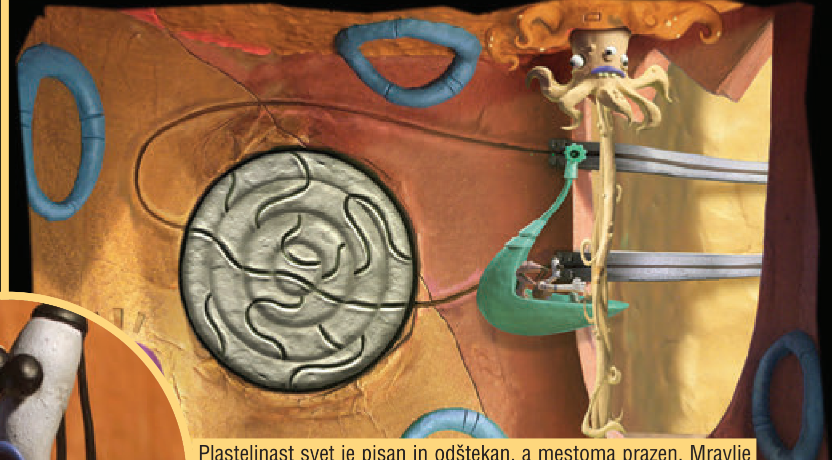
87

udarno in hitro, vendar taktično in globoko mlatenje ✔ fantastična animejsko-rokerska izvedba ✔ razgiban nabor domišljijskih likov ✔ spletne povezovalne kaprice ✖

Arc System Works



Armikrog je tipska avantura s poudarkom na miselnih puzlah. Med dvema likoma preklapljaš kadarkoli, a je prijem slabo izkoriščen.



Plastelinast svet je pisan in odštekan, a mestoma prazen. Mravlje so med redkimi sogovorci in še one premorejo le enovrstične šale.



Armikrog





Modelirna masa je kul za raznotero igranje. Ustvarjene figurice je moč fotografirati v različnih pozah in jih zlepiti v stop-motion animacijo, imenovano claymation. Oče Earthworma Jima Doug TenNapel je uporabil dotično tehniko, ko je pred dvajsetimi leti iz tone plastelina in petdeset tisoč fotk ustvaril pustolovščino The Neverhood. A kljub svežemu pristopu igra ni bila prodajna uspešnica. Drugačnost, nelogične puzle in odsotnost pogovarjanja ji niso koristili. Še inventarja ni bilo in plastelinko je nabrano šaro uporabljal samodejno. Toda odbiti svet je bil pisan, vzdušen ter naphan s humorjem in bibličnimi referencami, izvrstna podoba pa podkrepljena z nepozabno mrmrajočo muziko. Sčasoma je število igralcev le naraslo in ekipa se je z idejo o dušnem nasledniku podala na Kickstarter, kjer je nafehtala milijonček!

Nova dežela

Astronavt s psom strmoglavi na neznan planet, nakar se pred lačnim kosmatincem plastelincem zatečeta v trdnjavo, od koder bosta sodelovalno morala poiskati pot. Tudi to pot je iz mase napravljen svet mnogobarven in blazno privlačen. Stil je samosvoj, saj so povsod vidni prstni odtisi in nepopolnosti, kar botruje nemudni prepoznavnosti. Igriva glasba cika na vzbujanje nostalgije in vzdušje je posebno. Jasno je, da Armikrog s tem v prvi vrsti piha na dušo fanom. Liki so sicer frišni in kraji nepoznani, toda junak Tommynaut bi bil zlahka brat Klaymena iz Neverhooda in občutek je domačen. Vključno z napakami, ki so pestile izvirnik.

Klikotavsko vodenje likov po 2D-ozadjih je sila enostavno, kajti Armikrog je komaj kaj spremenil dvajset let star recept. Zato boš še vedno zaman iskal sogovorce, naprednejše pristope in nepremočrtnost. Tommy večinoma pobira in uporablja predmete, rešuje puzle in raziskuje farbovita okolja, kjer se skrivajo namigi. Ker je med likoma moč kadarkoli preklopiti, mu pri opravkih na pomoč priskoči govoreči (a redkobesedni) kuža. Včasih se mora postaviti na gumb, ki astronavtu odpre duri, ali se splaziti skozi ozek tunel in lastniku prinesti kaj uporabnega. Plastelinko nasploh pobere bolj malo šare, večinoma so to ročke, ki jih vtika v stroje, da odpre-jo vrata. Ker ni inventarja, le poklikaš ustrezno mesto in junak izvleče primerno reč.

Stare tegobe

Z miniigrastimi logičnimi puzlami je malo bolje, čeravno Neverhooda ne dosegajo ne po količini ne po domiselnosti. Celo večkrat se ponovijo. Posebno nadležna med njimi je tista, kjer je treba na otroško igračo nameščati odpadle cofke. Temelji na poizkušanju, vmes pa srce vsakokrat para otroško vekanje in ušesa trpijo ob zblojeni žvižgajoči uspavanki. Nasploh so rešitve dostikrat čudne, namigi pa še bolj. Za nameček so včasih neprimerno oddaljeni in jih težko izbrskaš med množtvom simbolov, ki so raztroseni vsevprek. Tiste puzle, ki izpadejo simpatične, so navadno tudi prelahke.

Ob tem je prav nerazumljivo, kako neroden je kljub preproščini vmesnik. Kurzor je vselej enak in ne nudi nikakršnih povratnih informacij. Če je točka vroča, ugotoviš šele, ko se junak sprehodi do nje – ako se ne zgodi nič, je predmet neuporaben. Srečoma vsled svetle pisanosti težko kaj zgrešiš, a je občutek pri lovu na piksle kljub temu zoprn, zamuden in tlačanski. Ko najdeš kakšno obskurno rešitev, se znaš ujeziti, saj nima nikakršnega smisla. Kot pes moraš v določenem trenutku denimo poklikati hobotnico na drugi strani sobe, kar z dvonožcem ni učinkovalo in nikakor ni nakazano, da bo tokrat drugače. Uspe izključno zato, ker si v obupu začel klikati vsevprek, nakar se odvrti nepovezan filmček in iz zraka pade ključen predmet. Ko v zmedo dodaš hrošče, ki v najslabšem primeru onemogočijo napredek, je živčnost tik prek vrati.



Pod kupom farbovitega plastelina klavrno konča Kavbojc. Pa samo igrati se je hotel!

61 čudovit svet iz modelirne mase ✔ duh Neverhooda … ✔ … skupaj s pomanjkljivostmi ✖ težaven in antičen vmesnik ✖ hrošči ✖

Pencil Test Studios

Votel plastelin

Dobro, da je podoba zgledna in svet pisan, čeravno mestoma orenk prazen. Življa ni dosti in le malokrat imaš opravka z njim. Nekje do polovice se ti sploh ne sanja, kaj se dogaja, in večino štorije izveš tik pred koncem. Je pa fletna novela, ki jo najdeš vklesano v zid. Dobra ura čitanja je neobvezna, a priporočljiva. Bere se res fino in pojasni zgodovino trdnjave. Če jo preskočiš, ti ne bo povsem jasno, od kod je dojencelj in kaj ima za bregom dežurni zlikovec. Preprosti fabuli doda čustveno noto in osmisli dogajanje.

Po sedmih uricah me je Armikrog pustil hudo mešanih občutkov. Farbovitosti dežele se je sicer težko upreti in odštekani duh Neverhooda je prisoten. Toda Armikrog redko doseže njegovo pristno odbitost in vzdušje, preseže pa ga nikdar. Za nameček ga pesti precej več težav od že tako nepopolne dvajset let stare relikvije, ki jo je treba sandokansko pognati s programčkom ScummVM (na Gogu je ni). Vseskozi daje občutek, da se pod vsemi napakami skriva nebrušen plastelinast biser. Ko bi se ga le bili lotili z več posluha za igralca in recept posodobili, kjer kaže leta. Ter ga primerno (p)ocenili – 25 evrov na Steamu je pač preveč.

PewDiePie: Legend of the Brofist

Legenda o bratski pesti je staroverska ploščadna arkada s Pewdsom. Skakanje je docela osnovno, brez dvojnega odriva in podobnih modernosti.

Internetnega čudaka PewDiePieja nimam rad. Ta švedski komentator iger na YouTubu s pravim imenom Felix Kjellberg mi je z bolanimi forami, tlačenjem svinčnikov v nos in prdenjem bolj tragičen kot smešen. Da mi Pewdster ni faca, pa ne pomeni, da ga ne cenim kot ustvarjalca in poslovneža. Tip je postal najbolj gledana osebnost na YouTubu, njegove let's play videe spremlja 40 milijonov naročnikov, dočim ima njegov kanal enajst milijard ogledov. Klovnski modrookež je ustvaril cel svet v malem, ki ga vsakodnevno obiskuje armada oboževalcev, bratcev ali 'brojev'. Ob takih cifrah ni presenetljivo, da se je uradna igra v mobilni inačici kljub plačljivosti zavihtela na vrh androidne in iOSove lestvice. Ter da ji ne gre slabo niti na Steamu. Ampak veš, kaj? Špilček ni slab in je daleč od freemium dreka 'Legend of the Bullshit', ki ga je marsikdo pričakoval.

Samo, da ni brofisting

Zgodbičica pove, da Pewds uploada nov video, ki je deležen nič ogledov. Tedaj ugotovi, da so mu vse bratce ugrabili zobati sodi iz globokega vesolja. Ja, sodi. Ker so navznoter prazni in nimajo srca. Oh! Tako žlehtni so, da se hočejo dokopati do Pewdsterjeve supermoči, brofista. Vodi pa jih zajetna šefovska sodetina, načrtovana za posrk neznanske količine brojev.
Spikslani Nordijec gre tako na lov za okrutnimi bačvami. Vmes se priduša v tekstu in govoru, ob čemer mu uspe ostati humoren, ne da bi se pačil in zbijal neumne šale. Namesto tega heheta vredno debatira z drugimi YT-osebnostmi, ki jih sreča in reši. Na primer s svojo babo CutiePieMarzio, letsplayerjem Markiplierjem in CinnamonToastKenom, tipčkom, ki ima med igranjem na čefari medvedjo kapo. Ne ženi si k srcu, če jih ne poznaš, verjetno si zato še pri sebi. Kar bržda ne boš več, ko boš videl, kako se Pew ob polni luni zaplete v homoerotično romanco in napodi oboževalko Jennifer v obliki našminkane skale.

Naj nekdo pokliče AVGNja

Čeprav Pewds na Tubi ne fura retromanijaštva in se osredotoča na sodobne igre, je Brofist tak, kot bi ušel iz leta 1990. Gre za od strani gledano poskakovalno akcijado v 16-bitni pikslasti grafiki, ki nadvse upošteva stare igralne zapovedi. Stopnje so v nadsvetu pretežno linearno nanizane v obliki postojank po zgledu Super Mario Bros 3. Ko ponikneš v enega od njih, ugotoviš, da nimaš orožja, temveč se sovragov znebiš tako, da jim vodoinštalatersko skačeš po glavah. Energija ob trkih z njimi in okoljskimi nevarnostmi pojema in sceloma izgine, če padeš v kak prepad. Nato se preseliš bodisi na začetek, bodisi k nazadnje obiskani nadzorni zastavi na polovici ali tretjini nivoja. Ob pisano pikčasti zunanjosti in paralaksnem (večnivojskem) pomikanju ozadja se počutiš, kot bi vklopil amigo ali SNES. Občasno celo kot na NESu.
Časoplovna težavnost, v kateri vibrira Mega Man, je temu primerna. Že najnižja zna sodobne igralce spraviti ob živce, dočim se ostale sploh ne hecajo. Ne le, da je vse več brezdanjih globeli in laserskih kanonov, ki jim ne moreš nič. Sovražnikov kar mrgoli, naj bodo to zlobni sodi v več oblikah, od dinamitne prek strelske do strupene, pobesneli mamuti, okostnjaki, ki te ciljajo s stegnenicami (Ghosts n' Goblins!) in podobna risankasta zalega. Če jih hočeš pretvoriti v kovance in srčke, jim moraš pristajati sredi betic ali hrbtov, kar ni tako lahko. Še dobro, da za nabrani cekin krepiš Pewja in ostale igralne like (poleg naštetih še Jacksepticeye, Cryaotic in raca). Na ta način nabildaš življenjsko energijo in odpreš posebne moči, kot sta upočasnjevanje časa in oblak megaprdca. Ker so določene lastne nekaterim karakterjem, ima njihovo menjavanje nekaj smisla. Žal pa se osebe drugače obnašajo precej slično in ne izkoristijo privzetih danosti, kot je Jackov strelski uč.

Je to Super PewDiePie ali PewDiePie the Kidd? Oziroma Sneti, ki ne more verjeti, da je naletel na izdelek s Pewdsom, ki mu je všeč?

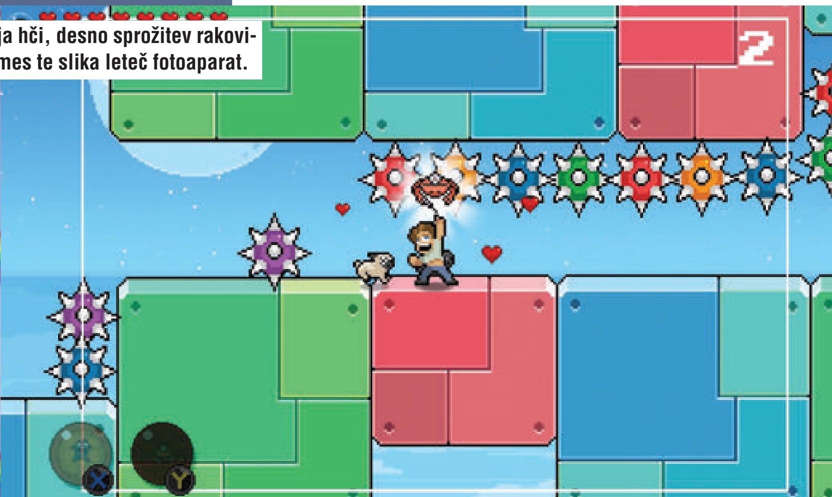
72 spodobno starošolsko poskakovanje ✔ raznolikost pristopov ✔ uraden pewdiepiejevski humor, ki ne zapade v skrajnosti ✔ preenostavna, da bi sekala na dolgi rok ✖ pretirano slični igralni liki ✖ Outerminds



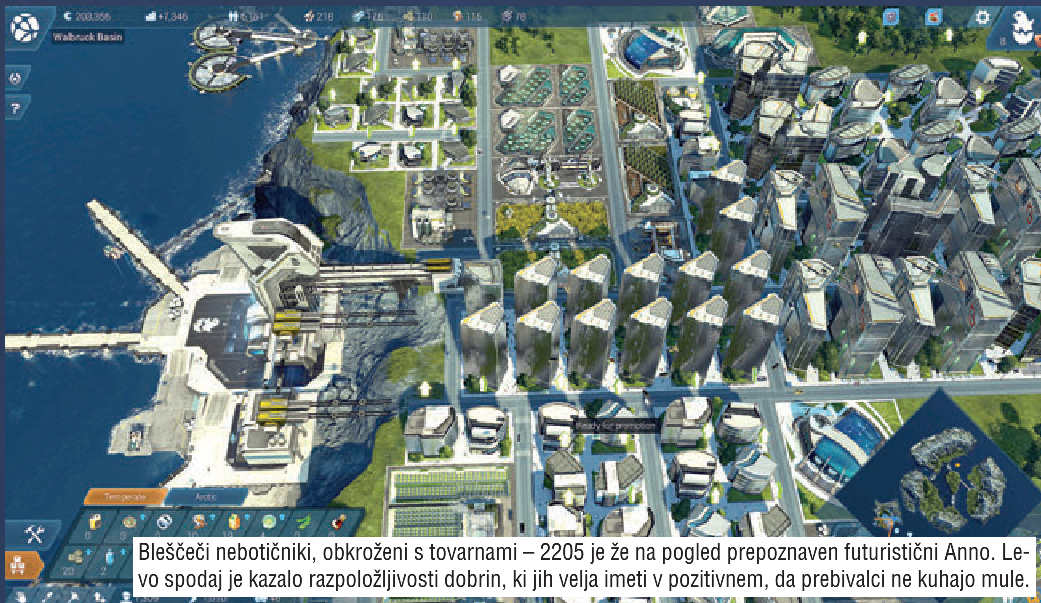
Kot twerkanje v roza ženskih gatah

Špil na dolgi rok resda ne ostane udaren, saj je za kaj takega preveč osnoven. A privlačnost ohrani presenetljivo dolgo zaradi živosti, trdnih temeljev in številnih pristopov. Na nekaterih nivojih moraš z ogibanjem nevarnostim preživeti zadosti časa, drugod si na strehi drvečega avta in čaka te shootemupsko rešetanje. Tudi tematsko je razpon širok, saj greš od rudnikov do ledenih planjav in vesolja, vmes pa ugonabljaš simpatične šefe. Mnogih situacij se ne moreš napiflati, saj sovragi prihajajo naključno.
Čeprav je moč igro v osnovni obliki dati skozi v dveh, treh uricah, je čar v tem, da odkleneš vse like ter veščine in najdeš sleherno skrivnost v obliki naštikov. Nabirka tajn zahteva veliko spretnosti, saj je treba v idealnem trenutku odskakovati s capinov. Tu sta tudi arena za zbiranje točk in prgišče naknadno dostopnih nivojev. In marsikod te pričakajo kliševi ter reference iz sveta iger in YouTuba, ko te preganjajo slenderski dolgini in odkleneš dosežek za 301 ubitega falota (števec na Tubi se je nekdaj zataknil ob tej cifri ogledov). Povrhu je glede na mobilno verzijo vdelano sodelovanje dveh, kar olajša igranje. Lušten retroizdelčič za digitalno potrošenih 8 evrov – in to rečem jaz, ki v PewDiePie rad poudarim osrednjo besedico!





Levo mobilniški samorogi, ki jih pozna tvoja hči, desno sprožitev rakovice, ki v slo-moju prinese dodatne srčke. Vmes te slika leteč fotoaparat.


Bleščeči nebotičniki, obkroženi s tovarnami – 2205 je že na pogled prepoznaven futuristični Anno. Levo spodaj je kazalo razpoložljivosti dobrin, ki jih velja imeti v pozitivnem, da prebivalci ne kuhajo mule.

Anno 2205


Četudi skrajna teroristična frakcija, s katero imaš opravka v boju, prihaja z Meseca, imajo radi pomorsko vojskovanje. Zanašajo se na številčnost, ne na brihtnost.


Podoba vsebuje obilico detajlov. Velikokrat bližaš pogled, da od blizu vidiš svedre v rudnikih, kamione na cestah in žerjave, ki gradijo orbitalno dvigalo.

V času hudournika informacij in spletnih videov z mucki so motnje zbranosti postale običajna poklicna deformacija. Razvijalci iger se v želji zadržati posameznikovo pozornost zatekajo k bolj togemu dizajnu, ki igralca drži za roko, da ne bi na poti do cilja kam zataval. Denimo na stranišče. Še navidez peskovniški naslovi, kot so Far Cryji in Assassin's Creedi, te z množico kvestov krčevito vlečejo dalje. Strateške igre z grajenjem mestec so bile tradicionalno ena večjih utrdb svobodnjaškega igranja, saj si v serijah SimCity, Settlers, Anno in drugih lahko po mili volji širil zaselek v metropolo, ne da bi ti nad glavo stalno motovilili neki smerokazi. A tudi ta žanr se spreminja in realnočasovka Anno 2205, zadnja v proslavljenem nizu nemških zgodovinskih gradilk, je močan opomnik tega. Ni zanič, toda veterani serije se morajo zavedati, da to ni tiste sorte Anno, kakršnega so nekoč vzljubili.

Krasna čista Zemlja

Čeprav sta grajenje mesta in ohranjanje ekonomskega ravnotežja kot v predhodnikih še vedno glavna temelja, je Anno 2205 bolj osredotočena izkušnja. To najprej sprevidiš ob dejstvu, da načina z naključno ustvarjenimi ozemlji ni več. Igraš lahko zgolj kampanjo s pripovedjo, ki ima spisek stalnih prizorišč. Po koncu jo je sicer moč nadaljevati in zidati praktično v nedogled, a potreba po vsakokratnem izpolnjevanju kvestov gradbenikom po duši ne bo dišala. Skozi dva ducata nalog te špil vodi od postavljanja prve hišice na trati prek kolonizacije polarnih severnih predelov do poleta na Luno. Pokukaš torej v zmerno-zeleno, zimsko in vesoljsko okolico, dočim sta v DLCjih na voljo še tundra in Zemljina orbita. Sleherna od glavnih ima po tri velike karte z zaplatami kopnega, kjer se nastaniš, dočim se pod morsko gladino v nasprotju s predhodnikom tokrat ne potopiš.
Naslovu primerno se piše 23. stoletje in nisi več na vodah Benečije, kot tudi ne na pragu podnebne katastrofe iz Anna 2070. Štorija v bistvu sploh ne pove, kaj se je od tedaj po svetu dogajalo; omeni zgolj nekaj gospodarskih kriz, ki so spodsekale dotedanje poskuse naseljevanja Meseca, zato se nanj vračamo šele sedaj. Očitno je globalno segrevanje stvar preteklosti, takisto ideološke in politične delitve, kajti s takšnimi rečmi se 2205 ne ukvarja več. Igraš mlado povzpetniško korporacijo (ker le-te pač v futuri nadzorujejo svet), s katero se je treba prebiti na rodovitne dele sveta in z njihovim izkoriščanjem plezati po spisku tistih, ki kaj veljajo. Samosvojih igralnih frakcij, ki bi omogočale različne pristope k problemom, ni. Kot tudi ne moralno sivih postranskih nalog, ki si jih srečal v 2070. Edino zlo, ki te tu lahko zadane, je bankrot, in v tem primeru je igre pač konec. Za poživitev nam meša štrene še neka odpadniška skupina Lunarnih teroristov, ki jih moraš za cilj pripovednega dela pretepsti z raketami. A ti so videti, kot bi jih na silo našvasali na špil.

Županovanje light

Načrtovanje mest v seriji Anno je vselej slonelo na dveh poglavitnih dejavnikih: transportu dobrin in dosegu vpliva pomembnih stavb, na primer policijske postaje. Metropole si moral pedantno zastaviti tako, da se je čimveč polmerov važnih ustanov na zemljevidu prekrivalo. Zaradi tega so

bili prebivalci strašno zadovoljni, načitani in omikani. Posledično so ti v davčno blagajno vrgli dodatne cekine in nakrampali še več surovin, s katerimi si gradil naprej, in tako dalje v neskončnost. Oziroma dokler ni konglomerat naselbin tako nabreknil, da je začel špil štekati.
Anno 2205 naštete zapovedi v osnovi ohrani, vendar jih v mnogočem močno poenostavi. Najbolj transport, ki se odvija skorajda hipno in nevidno, četudi čas še vedno teče realno z nastavljivo hitrostjo. Po prometnicah sicer spremljaš nezadržen tok tovornjakov in transportnih ladij, ampak to je zgolj ponazoritev. Spremembe v režimu dajo hitre rezultate in nikakor si ni treba kot v Settlerjih gristi nohtov ob iskanju nosača, ki je nekje pozabil tri opeke, zaradi česar je gradnja obstala. Isto velja za trgovanje med različnimi deli sveta, torej kartami, kar moraš slejkoprej urediti, ker so nekatere dobrine dosegljive samo na severu ali Luni. Dodaten detajl je, da ti konvojev sedaj ne morejo prestreči, saj se tepeš zgolj s teroristi na ločenih kriznih žariščih, o katerih več pozneje. To bo veterane precej vznejevoljilo, saj sta pretanjena organizacija in varovanje trgovine poprej ločila Annove maherje od luzerjev. Tudi stavbe znajo vplivnost po novem prosto razširiti po cestah in ti ni več treba motriti radijev.
Izjema sta polarno in lunarno območje, ki imata samosvoje zakonitosti. Na prvem je moč prebivalce nastaniti zgolj v bližini tovarn, ki dajejo zadosti toplote, ker je s pomrznjenimi prsti težko garati. Mesec po drugi strani nenehno bombardirajo meteoriti, zaradi česar moraš nad kolonijo postavljati energetske ščite, da ti je ne naluknjajo. Tovrstne kaprice dajo zidanju prepotrebno raznolikost, ki vsaj za silo nadomesti manko različnih frakcij. Pobentil pa bom nad tem, da je prehajanje med kartami počasno, saj mora igra sleherno naložiti. To je zelo neprijetno, če ti grozi bankrot in moraš urno optimizirati proizvodnjo na drugem koncu sveta.

Lunarni vodni tolovaji

Na drugih ozemljih so nastanjene konkurenčne korporacije, ki znajo postaviti visoko ceno, če se hočeš vštuliti tja, toda razen kazanja oslov nikdar niso odkrito sovražne. Nasprotno – ponujajo ti stranske kveste, s katerimi si je moč prislužiti, kar ti manjka. Se pa začno te nalogice hitro ponavljati, saj običajno zahtevajo kurirčkanje s surovinami ali kakšno obskurno raziskovanje. Hkrati so ti kvesti glavna interakcija z ostalimi bitjeci, kajti globlja diplomacija iz predhodnikov se je takisto poslovila. Imaš še bazar in to je to. Od ekonomskih tekmecev na glavo nikoli ne fašeš dobrega starega bombardiranja, kajti to je sedaj naloga teroristov, s katerimi se spoprimeš na čisto ločenih kartah – kriznih žariščih.
Brez izjeme gre za pomorsko vojskovanje, kajti pešakov v 2205 ne poznajo, pa letal tudi ne, ker lahko z njimi dol padeš. Na razpolago imaš floto z do osmimi barkačami štirih tipov: poveljniško bojno ladjo, hitre patruljne čolne, oklepljene fregate in daljnostrelna artilerijska plovila. Nasproti ti stoji za ves zemljevid sovragov, vštevši podmornice in precej zahojene pristaniške utrdbe. Ti jih moraš postopno očistiti, kot bi naokoli vodil frpjsko druščino. Če ti ladje poškodujejo ali naletiš na posebno neugodne nasprotnike, kaže uporabiti vrsto veščin, kot so energijski ščiti, popravljanje ali jedrski napad. Uspešnost je v glavnem odvisna od tega, kako dobro žongliraš s temi posebnimi prijemi, in pazljivosti, da na čelo postaviš najtrše ladje. A prevelike umetnosti iz taktike ne kaže delati, ker je umetna pamet na obeh straneh precej tumpasta in se nikdar ne počutiš kot Nelson. Če ti plovila pošljejo na dno, je izgubljeno do naslednje krizne naloge, vmes pa jih je moč z izkušnjami nadgrajevati.
V končni fazi bojni uspeh nima bistvenega vpliva na naše ekonomske številke. Z izjemo peščice bitk, ki so vezane na osrednji kvest, namreč končanje kriz s topovskim ognjem ni obvezno. Kljub temu pa se jih je koristno udeleževati. Prvič za oddih od buljenja v hiške in drugič zato, ker za izplen med drugim prejmeš redke surovine, ki jih moraš drugače pridobiti skozi postranske kveste ali na tržnici.


Naselbine v polarnem pasu in na Luni so bolj postojanke kot velemesta, saj je gradnja zahtevnejša in prebivalcev manj. Zato jih v glavnem zidaš zaradi surovin.

Lahkotni Anno

Zadnji v vrsti Annov je torej poenostavljena ekonomska in zidarska igra, primerna za novince in tiste, ki nimajo na voljo prostega meseca, da bi ga vložili v postavljanje zapleteno organiziranega megalopolisa. V tem pogledu ni slab. Vmesnik je prijazen in pogled na sezname potrebnih surovin je zvečine hiter, zato je igranje tekoče. Predvsem pa 2205 uspe v elementu, važnem za graditeljske naslove: v podobi. Brezveze je zidati naselbino, ki je grda kot smrt, in tega problema 2205 nima, saj so futuristični nebotičniki imenitni. Ozemlja obilujejo z grafičnimi detajli, kot so trume tjulnjev na polarnih obalah ali globok rudnik v lunini skorji za kopanje ledu. Pridih prihodnosti je lušten, saj hočejo ljudje namesto staromodnih dobrin od tebe oblačljivo elektroniko in terapije za popravljanje genetskih napak. Najbolj čislana bajta na Luni je delavnica za popravljanje lukenj v zidovih, da ne puščajo zraka. Hecna lahkotna znanstvena fantastika.
Po drugi plati se bo veteran serije bržkone mrščil, kajti tale igra odreže veliko tistega, v čemer je on najbolj užival. Toda to še ni glavni razlog za nižjo oceno, četudi bi lahko debatirali, če si špil sploh zasluži naslov Anno. Glavni objektivni očitek je odsotnost za žanr pomembnih elementov, čeprav Ubisoft igro prodaja za polno ceno! Anno 2205 namreč nima ne svobodnjaškega modusa, ne večigralstva. Ob povezavi na linijo lahko tam kvečjemu barantaš za surovine in zanje celo v sprevrženem sistemu založniku plačuješ pravi denar (?!). Ko to primerjaš s predhodnikom, ki ima vse sorte večigralstva in še kaj, 2205 za polno ceno diši po nategu. Mar bi ga pošteno oglaševali in tržili kot 'Anno light', pa bi imeli zelo spodoben preprostejši naslovčič. Ampak Ubisoft mora goniti svojo. Tudi z vezavo na Uplay. Očitno želijo, da bi ga uporabljali še v letu 2205.

***Aggressor** najde luštno strategijo za tiste z motnjo pozornosti. Vendarle kmalu pozabi, kaj je počel.*

69 **tekoča, hitra, preprosta igra ✔ prelesten videz ✔ arkadni spopadi za oddih ✔ brez večigralstva in peskovniškega načina ✖ odrezani gradniki, kot sta diplomacija in transport ✖** Blue Byte / Ubisoft



Ko naseliš Mesec, cene skokovito narastejo, saj že majhna hiška košta toliko kot največji Zemljin nebotičnik. Na ta način igra pozneje elegantno dvigne zahtevnost.



Sam tehnologije prihodnosti ne poznaš prav dobro. Še dobro torej, da imaš v žepnem gizmu vseskozi pospravljeno načitano učenjakinjo, ki z njo upravlja zate.



Zapreke niso pretirano zahtevne. Večinoma po neandertalsko razbijaš stvari in odpiraš ventile.

SOMA

Beseda SOMA ima več pomenov. Eden od njih zrcali razločbo med telesom in psiho. Kako iz kosa mesa vznikne človeška zavest? Je ta rezervirana za žive organizme ali jo je moč privzgojiti strojem? S temi vprašanji se švedski razvijalci oddaljujejo od tračnic klasičnih preživetvenih grozljivk, ki so jih s Penumbro položili slabo desetletje tega. Še vedno boš sicer prvoosebno prešnofaval okolico, čutil dvignjene kocine ob krikih nestvorov in reševal ne pretežke uganke. Toda pravi žmoht je drugje. Tokrat se odpravljaš na filozofsko popotovanje, kjer bosta tesnoba in strah vrela iz tvojega lastnega uma.

Nekaj je šlo narobe

Kot Simon Jarrett vstopiš v zdravniško sobo, kjer si naročen za eksperimentalno slikanje možganov. Doktor ti veli sesti na stol, aparatura zapiska in … zastor. Oči odpreš v neznani sobi, prepredeni z robotskimi kadavri, nakar se podaš skozi futuristično oblikovane hodnike podvodnega raziskovalnega inštituta Pathos-II. Na poti si daješ opravka s pobiranjem in prestavljanjem predmetov, privijanjem ventilov, iskanjem gesel in podobnimi ugankami. Te niso zahtevne, marveč sovpadajo s tempom igre. Ko te preganja grotesken spak, ki sliči na tistega iz Alien: Isolation, je hitro pretikanje stikal preklemano velik izziv. Hudih novotarij ni, vendar je koncept izpiljen v duhu avtentičnosti izkušnje. Dogajanje je namreč brez vmesnih sekvenc in lik je od začetka do konca pod nadzorom, kar pomaga pri vživetju v izkušnjo apokaliptičnega brodolomca.

Raziskovanje je razpeto med potikanjem po podvodni postaji, zadnji obrambni liniji človeštva, in tacanjem po morskem dnu. Plovila med deli baze so pogosto okvarjena in neizbežno se moraš podajati na mokro ter brez jasnih smernic iskati pot naprej. Na pomoč ti priskoči Catherine, znanstvenica v robotskem telesu. Ta počasi odstira tančico z dogodkov, ki so ustvarili armado mašinkotov, ki te, prepričani, da so še vedno ljudje, skušajo pokončati. Dialogi so privlačno spisani in v njih skrita sporočila ti bodo v anksioznem odmevu še dolgo prevevala misli. Žal pa zna glavni junak med lutanjem na trenutke najedati z banalnimi filozofskimi puhlicami, ki so morebiti navezava na Bioshock. “Se ob tem ne vprašaš, kaj pomeni biti človek?” Izsiljeno in preočitno zaigrano, da bi izzvalo tisti transcendenčni moment, ki ga med igro sicer parkrat izkusiš.

Kdo se boji črnega robot-zver-mutant moža?

Hitrejši in glasnejši kot si na petah, prej te opazi katera izmed nakaz. Teh je več vrst, od humanoidno izgledajočih Proxyjev, ki te locirajo po ropotu, do rokoplut, ki te skušajo z lučko zvabiti na temno. Večina je slepih in rešiš se jih že s tem, da se vanje ne zaletiš. Druge so alergične na tvoj pogled in ti, podobno kot v Slenderju, zameglijo vid ter strašljivo zaprasketajo po zvočnikih, kadar so v bližini.

Ko se znajdeš v neposredni nevarnosti, ti v ušesa udari topotanje srca, podloženo z glasbo, ki se bliža vrhuncu glede na razdaljo do kreature. Zvočna kulisa je fantastična in v polovici primerov ti več adrenalina kot dejanska soočenja v žile spusti zvok nemarnega škripanja in približujočega donenja. Boja namreč igra ne pozna, tako kot ga ni dušna prednodnica Amnesia. Največ, kar storiš, je, da si vseskozi ustvarjaš mentalno karto z lokacijami izhodov in panično zdirjaš tja, ko se pregon začne. Ne pomeni pa začopat takojšnje smrti. Prebudiš se par minut kasneje, nakar moraš uiti, predno pošast opazi svojo malomarnost. Slednje je fino, saj ima vsak tip sovraga svoj vzorec obnašanja in ga lahko analiziraš brez cmihanja nad izgubljenim napredkom. Je pa ravno ta mesec izšel 'wuss mod', ki sovrage oropa njihovega fizičnega napada. Izkušnja sprehajanja mimo teles, ki te obletavajo med prosjačenjem za pomoč, je vsaj toliko srhljiva kot siceršnje skrivanje in bežanje.

Descartesov dualizem

Somo pesti par malenkosti. Tisto Vandranje po dokaj pustem morskem dnu zna izzvati zehanje in namesto opreznega tihotapljenja kmalu dirjaš skozi podvodni živelj, kar pristnost izkušnje za kanec pokvari. Takisto bi veljalo nadgraditi igralni del, ki je v primerjavi z zgodbo rahlo neizbrušen.

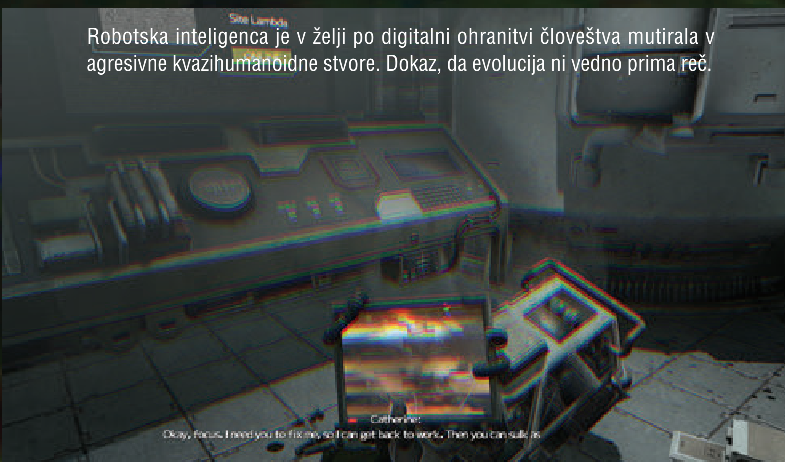
Toda ko se ob nenapovednem naskoku pošasti se kvalitetno podelaš. In fašeš eksistencialne bodice, ko človeško momljajočega robota, ki te roti za pomoč, odklopiš iz omrežja, nakar ugotoviš, da obstaja način, ki bi ubožcu prizanesel. Oboje tvori res zasvojljivo kombinacijo prečiščenega strahu in tesnobe ob zavedanju, da bodo nekega dne človeški možgani zgolj inferioren del na silicijevi rezini. Tok nalezljivih idej, s katerimi se ti zgodba pritajeno splazi globoko v um in iz njih za dobrih deset ur naredi preplašeno, svetobolno zmešnjavo.

***Trier** dobi pošteno dozu strahu, za nameček pa še trpljenje mladega Wertherja.*

82

izvrstno srhljivo vzdušje ✔ neluknjičasta zgodba ✔ kombo ugank in izmikanja pogubi ✔ dobro pripovedništvo ✔ spočetka ne potegne ✖ jerbas monotonih momentov ✖

Frictional Games



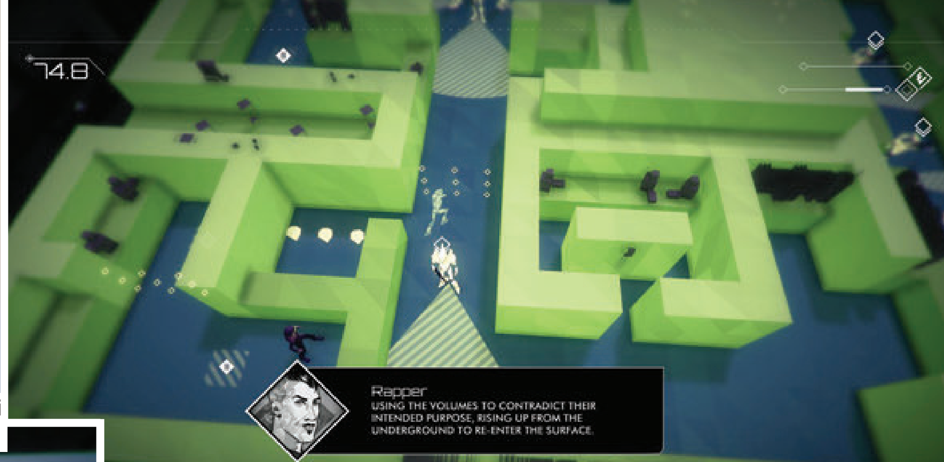
Robotska inteligenca je v želji po digitalni ohranitvi človeštva mutirala v agresivne kvazihumanoidne stvore. Dokaz, da evolucija ni vedno prima reč.



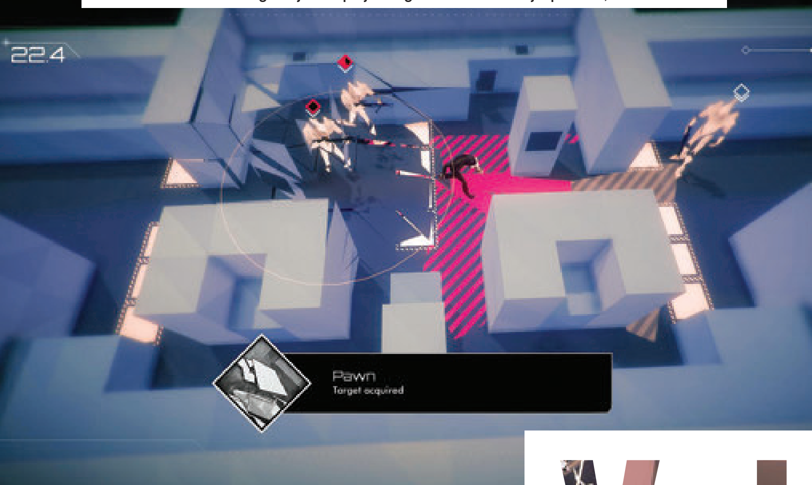
Dobesedno edini moment, ko rokuješ z orožjem. Igra je sicer povsem raziskovalnega tipa in preživetje večidel pogojeno s hitrostjo tvojih nog.

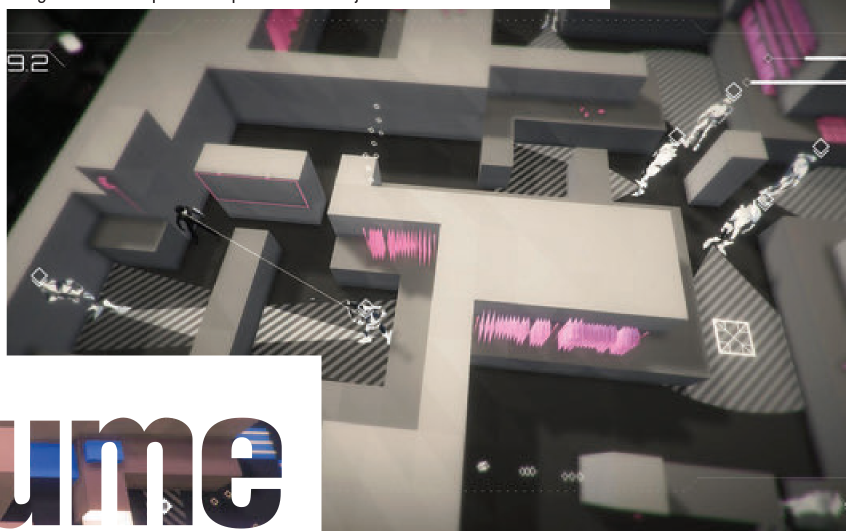


Volume je starošolska tiholaznica, ki se zgleduje po koreninah žanra. Pokloni se še marsičemu – zgornja stopnja te gotovo na nekaj spomni, waka waka.



Pogledi stražmojstrov so nakazani s stožci. Včasih je dovolj tih sprehod, drugič bo treba uporabiti opremo. Duhec jih sila učinkovito zamoti.





Volume

Nekoč je bilo tiholazništvo drugačno. Ni imelo obilice pristopov, odprtih svetov in neskončnih seznamov opreme. Bilo pa je osredotočeno in popiljeno. Po tistih časih se je kolcalo Mikeu Bithellu, ki odprto malikuje korenine niza Metal Gear. Po odličnem prvencu, ploščadarski drugačnici Thomas Was Alone, je zato sklenil izdelati staromodno šunjačino. A Volume ni le poklon, saj vsebuje dovolj svežih idej, da stoji na lastnih nogah.

Po vseh štirih

Prvi vtis je vsekakor starinski. Junak se v pogledu od zgoraj počasi giblje skozi nekaj minut dolge stopnje, kjer je cilj neopaženo nabrati raztresene kristale in doseči izhod. Kleč je v izmikanju stražarjem, ki patruljirajo po vnaprej določenih poteh. Njihovi pogledi so smrtonosni in kot njega dni jasno vidni v obliki stožcev. Ni vsak enak: ostrostrelčevi so daljnosežni, a ozki, psi dobro vidijo strani, najbolj nadležni pa imajo oči tudi na hrbtu. Situacije so zadosti raznolike, da ni dolgčas, saj mora junaček v enem trenutku prelisičiti viteze in se v naslednjem prebiti mimo stoječih strojnic, ki se ozirajo in postopajo drugače. Včasih je dovolj, da prekine vzorce, drugič ga lovijo po labirintu. Ko se skrije za vogal, mu bodo nekaj časa sledili, a se bodo hitro naveličali iskanja. Vselej mora pazljivo opazovati okolico in upoštevati, kako visoki so zidovi. Prav tako nabira ključe, izklaplja alarme in se prežarčuje. Za nameček so mu v napoto prepreke in pasti, kot so laserski žarki in ploščice, ki pokličejo bližnje nepridiprave. V pomoč pa so mu omare, kleti in sence, kamor se skriva.

Srečoma je naš lik dobro pripravljen. Zna se prihuliti ob zid, preskočiti vnaprej določene zidke in žvižgati, s čimer preusmerja sovrage. Najraje pa se zanaša na naprave, ki jih najde v okolju. Nosi lahko le eno, ki se po uporabi počasi napolni. Tako si pomaga z zvočnim izstrelkom, ki se odbija od zidov, nastavlja šok mine, začasno onesposablja, urno in neslišno šprinta, se zamaskira in celo postane neviden. Onegaji so ponavadi nastavljeni na primernih krajih, a se mestoma sam odloči, katerega bo izbral.

Vsaka stopnja je hitroprstna miselnica in ker ni moč nikogar umoriti, je ob zadnjesekundnem smuku v kritje dostikrat napeto. Zlasti, če pozornost iščeš sam. Kdaj se denimo nalašč pokažeš, da capini sprožijo alarm, ki prikliče okrepitve. Le tako jih spraviš iz zastražene sobe.

Možje v pajkicah

Za početjem stoji robinhudovsko poslanstvo. Junak se kliče Robert Locksley in v nos mu gre megakorporacija, ki vodi Anglijo v distopični prihodnosti. Zoperstaviti se hoče predsedniku in oligarhu Gisbornu, saj je razkorak med revnimi in bajno bogatimi večji kot kdajkoli. Po zgledu moža v zelenih pajkicah kani vzpostaviti ravnovesje, le da ne bo ropal na lastno pest. Izmaknil bo le načrte dežurnega zlobca in njegovih pridaničev, nakar bo v simulacijah, po katerih je igra dobila ime, pokazal ranljivosti. Ker vse v živo streama širom dežele, bo za ostalo poskrbela njegova rastoča publika. Pri tem mu bo pomagala umetna pamet, s katero se bosta počasi spoprijateljila. Teme korupcije, vpliva medijev ter umetne pameti so še kako aktualne, humor je prisoten na vsakem koraku in spremljanje fabule skozi čvek med liki ter branje najdenih drobcev fletno oriše stanje v prihodnosti, ne da bi bilo karkoli servirano na pladnju. Vselej imaš občutek, da si predstavo ustvarjaš sam, kar pripoved naredi pristno.

Občuti se, da je Bithell s srcem pri stvari. Ne le, da je med garanjem na Volume od izčrpanosti pristal v bolnišnici, z domiselnostjo je uspel k sodelovanju prepričati Andyja Serkisa, ki se ga spomnimo kot Goluma. Tu upodobi dežurnega zlikovca, znaš pa prepoznati še kak glas. Nasploh je izvedba samosvoja in tiholazne simulacije v dvobarvnosti izgledajo super. Kdor je igral VR-misije iz Metal Gear Solida, mu bo nemudoma jasno, da Volume črpa predvsem od tam. Vsaka od nič manj kot stotih stopenj je drugačne barve in v njih prepoznaš knjižnice, gradove, pisarne, muzeje ter še marsikaj. Po desetih urah, kolikor vse skupaj traja, se lahko lotiš izboljševanja časov ali ustvarjanja stopenj s priloženim ličnim urejevalnikom. Seveda jih lahko deliš s svetom ali se lotiš kreacij drugih.

***Kavbojc** Kavbojc je hud Robin bodočnosti. Loka nima, saj se nindžasto suče po sencah.*

80

starošolsko šunjanje ✔ robinhudovska ZF-zgodba ✔ premišljeno narejene stopnje ✔ kul gedžeti ... ✔ ... ki terjajo čakanje ✖ umetna pamet zna kiksniti ✖ hroščki ✖ Mike Bithell

Mojster za vse

Nekaj nadležnih hroščev je sicer prisotnih, pa tudi težavnost zaniha in včasih dobiš občutek, da si pogoljufal in kakšno stopnjo rešil na čuden način. Najbolj gre na živce počasno polnjenje orodja, na kar moraš čakati po vsakem od mnogih crkotov. No, vsaj nadaljevalnih točk je dosti.

Vseeno pa za 18 evrov na Steamu (špil so naredili še za PS4 in vito) dobiš dosti vsebine, zlasti če prištevaš ubadanje z editorjem. In kljub občasni nadležnosti se boš večino časa zabaval, zlasti če pogrešaš stari Metal Gear (Solid). Pa še res kul je videti, ko se garažni razvijalec hrabro in uspešno loti druge zvrsti od tiste, po kateri ga poznamo. Gotovo bomo z zanimanjem spremljali, kaj bo iz Bithellove kleti prišlo v prihodnje.




Da, Legends je frpjka, ki temelji na pravilniku D&D in ima zmaje ter temnice! A ne raduj se prehitro, saj so boji poenostavljeni in dežela povprečna.


Takle je urejevalnik, ki pa je poln omejitev. Njega dobršen del predstavlja igranje v več, kjer se četverica špilavcev zoperstavi petemu, gospodarju temnice.

Pa smo se prebili skozi moreče katakombe. Pod našimi buzdovani so padali okostnjaki, zombaklji in nekromanti. Tudi zoprnega poveljnika, ki se je skrival za lahkotnimi ugankami in skritimi pastmi, smo spravili na kolena, ter obenem rešili par drugih zadač. Toda globoke epskosti ni bilo. Naša druščina je zvečine le brezglavo vandrala in plitko mikastila, kot bi pozabila večino coprnij in bojevalne finese. Glorije preteklih in aktualnih tovarišijskih odprav Sword Coasts Legends pač ne dosežejo.
Je pa res, da je trideseturna enoigralska kampanja le ena plat tega izdelka, ki temelji na slavnem namizniškem pravilniku Dungeons & Dragons. Druga je namenjena sestavljanju lastnih prigod in igranju v več, kjer lahko eden od petih udeležencev celo prevzame vajeti pripovedovalca, tako imenovanega gospodarja temnice, ki ostalim neposredno kroji dogajanje. Avtorji so s tem skušali ponuditi nekaj novega, toda celostni rezultat ni prav nič poželjiv.

Obala mečev po starem

Igranje se otvori s konkretnim stvarjenjem domišljijskega jaza, kjer zbiraš med mnogimi D&D-postavkami. A še predno rečeš 'Underdark', deželi zapreti starodavno zlo. Srečoma se okoli prvega lika zbere pisana druščina pritepencev z lastnimi ozadji in težavami, ki jih bo treba razrešiti. Sliši se zguljeno, a kljub temu vsebuje ščepec všečnih preobratov in oseb, ki odkrivanje resnice in reševanje sveta napravijo privlačnejše. Odločitve pa fabulo celo malce razvejijo, kar je pohvale vredno. Igra v osnovi deluje kot kakšen Baldur's Gate.
Žal je svet prazen in pust. V mestih ni vrveža in domiselni kvesti so redkejši od Kraljevih solz. Kljub občasnemu ubiranju stranpoti ga spremlja občutek utirjenosti in še tistega malo raziskovanja naselbin, gozdov, jam, rudnikov, bajt in podzemlja ni ravno izvrstnega. Je pa dosti blodnjakov in temnic, kjer na batine čaka tipsko D&Djevsko pošastje. Legends je pač bolj usmerjen v klofanje.

Lahkotnejši D&D

Z druščino štirih upravljaš kot v starih časih. Pridružbenikov različnih poklicev ne manjka, med bojevanjem pa lahko stiskaš pavzo in vsakemu članu posebej naročiš, kaj naj postori. Pa beholderja in zmaja srečaš, ter ogromnega pajkovskega glavarja. A tepež je daleč od kompleksnosti tistega v Biowarovih špilih, kjer smo pred spopadi razmišljali o obrambnih urokih in napitkih, finomehanično vsakemu soldatu zadali tarče, nakar nam je sovražni čarodej v dveh potezah uklešćil bojevnike, naščuval lokostrelca enega proti drugemu in onesvestil zdravilca. Vse to je tu razredčeno, mnogo pogostejše bojevanje pa hitro postane rutinsko. Očitno so se avtorji trudili ugajati čimširšemu krogu igralcev, saj so sila okrnili trdojedrni sistem D&D, ki je sicer pete generacije.
Itak je manj prav vsega. Kovaštva in varjenja zvarkov je komaj za vzorec in zbiranje ter prodajanje robe je večidel nezanimivo. Čeprav si moraš vzeti nekaj trenutkov za urejanje opreme in višanje nivojev, drevesa veščin niso prav razvejana in so si za nameček dostikrat podobna. Znotraj njih odklepaš coprnije in posebne sposobnosti. Saj veš, zmikavt išče pasti in dobrote, paladin se uči omamljati z udarcem ščita, gozdar prikliče volka ...
Slično zasilen je urejevalnik lastne dogodivščine. Resda omogoča pisanje štorije in dialogov ter ustvarjanje kvestov, a le znotraj naključno generiranih področij. Na podrobno gradnjo torej lahko pozabiš in zadovoljiti se boš moral s sejanjem rastja ter razpostavljanjem pohištva. Bolje izpade urnejši način, kjer se lotiš krajše ustvarjene temnice. Kul pa je asimetrično igranje, kjer se štirje igralci zoperstavijo človeškemu dungeon masterju, ki zna sproti klicati monstrume in z njimi upravljati. Razvijalci so obljubljali, da bodo skrbeli za redno dodajanje vsebine, a doslej blaznih sprememb ni bilo. Hrošče peštajo, vendar se igra še zmerom nemarno sesuva, druščina se rada zatika ob ovire in nalaganje kadarkoli posnetega položaja je zamudno.

Tresla se je gora ...

Saj ne, da je Sword Coast Legends zanič. Zgodba ter liki so okej in prisoten je jerbas domiselnih kvestov ter šefovskih spopadov, ki terjajo nekaj taktiziranja. A v splošnem je vsebina okrnjena in lahkotnejša ter daleč od zlatih časov D&D-špilov. Tudi visokoleteče obljube glede editorja so se izkazale za pretirane, saj je polovičarski in ga v večini pogledov prekaša stari Neverwinter Nights. Nemara bi bilo bolje, če bi avtorji namesto vnovičnega žvečenja sistema, ki se ga itak držijo le ohlapno, naredili lastnega, kot so storili Obsidian s Pillars of Eternity. Tako pa smo dobili zgolj novega člana kluba D&D-povprečnic.

Kavbojc *'ma lok, mar od Drizzta je sin?*
T'ko pôjejo bardi, za groš al za vin'.

59 **štorija in liki ✔ asimetrično večigralstvo ✔ veliko vsebine ... ✔ ... ki je nedodelana ✖ razredčen D&D in poenostavljen boj ✖ pusta dežela ✖ hrošči ✖**
Digital Extremes


Plavajočim mestom lahko namontiraš propelerje in jih premakneš. Ker je moč poseliti več prostora, je bolje igrati na manjših in srednje velikih kartah.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH – RISING TIDE

Civilizationi so resda najslovitejši naslovi med poteznicami, a topli iz pečice zadnje čase niso v najboljšem stanju. Šele masivni dodatki jih povzdignejo na raven, ko potezo za potezo vanje izginejo ne le dnevi, marveč meseci. Zato smo z upanjem pogledovali v prvo razširitev za futuristični Beyond Earth, ki je bil ob lanskem izidu mlačno sprejet. Firaxisov izlet v vesolje ni bil prav navdahnjen in kljub kopici ZF-prilik ni vzbudil prave napetosti ob raziskovanju skrivnostnega tujskega planeta, kamor smo zakantali svoj ostanek človeštva. Dodatek Rising Tide, za katerega potrebuješ original, je velik in marsikaj popravi – toda v špil hkrati naseli še več neumnosti.

Alienska zaplata materije, na katero odložimo človeško civilizacijo po Zemljinem propadu, je preplavljena z vodo. Ta je bila v izvirniku zgolj ločilo med kopnimi deli in izvor nasilnih gnusob, v Plimi pa jo je moč poseliti. Inženirji mestom, elektrarnam in farmam nadenejo rokavčke in ekola, plavajoče kolonije! Da ne gre le za pusto širjenje naseljive površine, poskrbijo samosvoji morski viri surovin in raziskovanja. Ter seveda nove domorodne sorte z lovkami in apetitom po človeških barkačah.

Četverica alienov in nekaj frišnih podvrst zredi sprva mlahav izbor tujskih bitjec, ki tej grudi nadenejo bolj impozanten vtis. Avtorji so upoštevali kritike o pomanjkanju karakterja in površino posejali z več tajinstvenimi artefakti ter starodavnimi najdbami, ki jih lahko spojiš v predmete velike moči ali legendarna čudesa. Če se odločiš skombinirati ideologije Purity, Harmony in Supremacy, ki usmerjajo tvoj odnos do okolice, se lahko nadejaš devetih novih bojnih enot. Te imajo znatno več osebnosti kot originalne: ena napada z roji zajedalcev, druga premore nevidnost. To popravi prejšen krmežljav vtis.

Poštene preobrazbe je bila deležna diplomacija, med drugim obnašanje vodij, ki jim moreš nastaviti več parametrov. Na planet so prišli še štirje pritepenci in z nekaterimi že spočetka čofneš v vodo. Takšna je bližnjevzhodno obarvana pomorska (?) frakcija Al-Falah. Najbolj intrigantna pa je kitajska Chungsu, ki se usmerja v špijonažo. Haha, itak. Za diplomatsko udejstvovanje sedaj porabljaš 'diplomatske točke', ki jih vlagaš v raznorazne bonuse. Mehanika sicer deluje, a je nadvse 'igričarska' in mi ni sedla. Toda diplomacija ima druge, večje težave. Kljub temu, da imaš zdaj na voljo več vzvodov za pritiske in barantanja s tekmeci, jih ne moreš prosto uporabiti, ker jih igra v pogajanjih samodejno izbere zate. Ko želiš skleniti mir, tvoje pogoje izbere računalnik?! Kateri nezemeljski zajedalec je Firaxisovce prepričal, da je to dobra ideja, ne vem. Druge frakcije se še vedno obnašajo na moč hecno in ti znajo napovedati vojno denimo zato, ker jim ni všeč tvoja kulturna politika. Namečkoma voditelji še vedno ne premorejo karizme, primerljive z Gandhijem in zemeljsko druščino.

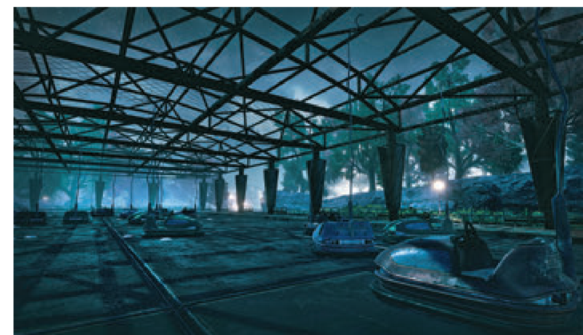
Naštetо drugače solidno napravljeno razširitev skazi do te mere, da spet ne morem reči, da je Beyond Earth z dodatkom zdaj zares vreden nakupa. Bolj kot prej že, toda za 28 evrov poleg izvirnika hočem brezkompromisno zgladitev težav. Tako pa so zvezde še vedno nekam daleč. ***Aggressor***

2K Games ● 28 EUR


Med pomorskimi enotami sta se topnjači in letalonosilki pridružili patruljna ladja in podmornica v barvah vseh afinitet. Obe sta zelo uporabni.

THE PARK

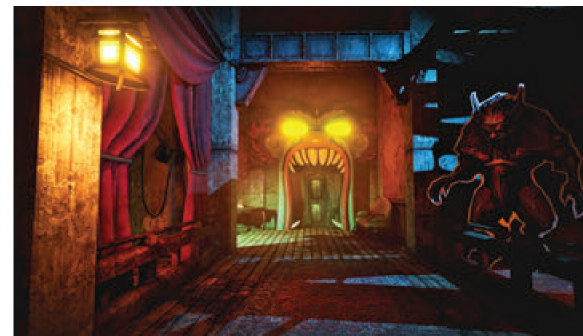
Je srhljivka, ki ni zares nasilna. Je fiksna štorija, a imaš vseeno občutek, da jo soustvarjaš. Je igra, a nudi malo 'igranja'. The Park je bastárd, nov poskus mejnih izdelkov, ki skušajo združiti nekaj različnih pripovednih orodij. Kot tak je vreden pozornosti, ni pa tvojega denarja. Ni slab, ampak za te peneze je največ dveurna, neponovljiva seansa premalo.


Omejena igralna površina je avtorjem omogočila več ukvarjanja z vizualnimi podrobnostmi. Podoba je impresivna, a terja dobro grafično kartico.

The Park ni toliko špil, bolj zgodba, ki jo doživljaš prvoosebno, neke vrste linearen Vanishing of Ethan Carter. Izrisuje se ti skozi oči mlade mame Lorraine. Njen poredni sin je stekel v zapuščeni zabaviščni park, lično izrisan v pogonu Unreal 4, ona pa ga mora najti. Pamž se skriva in beži vse globlje v zlovešči kompleks. Odziva se na klice in daje namige, kaj v okolici je še vredno preveriti, s čimer te sili v sledenje in sprožanje skriptanih dogodkov. Ti so udejanjeni v obliki raznih voženj po ringlšpilih, ki začuda še delujejo, ter prvoosebnih navalov spominov in modrovanj travmatizirane samohranilke. Igranje je poenostavljeno na hojo, čitanje lističev in odpiranje vrat. Svoboda preiskovanja je le navidezna, saj gre za vodeno izkušnjo, toda občutna. Kar je pohvalen dosežek.

Kaj kmalu postane jasno, da raziskuješ dve rdeči niti. Kaj za vraga je narobe z lunaparkom, kjer so strašljivi klovni zabadali pile v očesna zrkla, in kaj temnega se je prikradlo v um protagonistke. Avtorji so oboje smiselno prepredli s strukturo originalne pravljice o Janku in Metki. Nastala je 'prvoosebna psihološka izkušnja groze', kot so jo poimenovali. Zadeve proti koncu postajajo vse bolj podobne utrganosti Twin Peaks, ko se spuščaš vse globlje v krvi, žvepla in katrana poln frontalni korteks uboge Lorraine. Konec je klimaktičen, a pride prehitro. Zato je izdelek kot glažek kaviarja, za katerega odštej eš malo več, ker želiš izkusiti nekaj novega. In se ga nikoli več ne dotakneš. ***McMungo***

Funcom ● 13 EUR


Pravijo, da se je treba grozljivki znati prepustiti in ji dovoliti, da te prestraši. Če ga boš igral v temni sobi, bo Park povzročil pumpanje adrenalina.

Bereš, a ni knjiga. Gledaš, a ni film ali TV-oddaja. Igraš, a ni prava igra. Kaj je to? Flegma si pripravi suši in preizkusi zvrst, ki zadnje čase pridobiva na popularnosti – vizualni roman.

Zvrst *visual novel* je najlaže opisati kot presek med interaktivno buklo in japonskim stripom (mango) oziroma risanko (animejem). Čeprav je veliko besedila in je grafika precej statična, prinašajo večpredstavno bralno izkušnjo. Ta pri višeproračunskih izdelkih zaradi profesionalnega govora in večje količine premikajočih se slik meji na kinematografično doživetje. Pri tem pa rdečo nit z odločanjem pelje bralec.

Vizualne romane zaznamuje japonski, dvorazsežni stil risbe s sličicami likov, nalepljenimi čez različna ozadja. Zgodbe so lahko kratke, enourne črtice, kot je Shan Gui, druga skrajnost pa so epske pripovedi, ki vzamejo več kot petdeset ur. V tem primeru je število besed primerljivo z Gospodarjem prstanov. Obsežna je nedavno v angleščino prevedena romanca The Fruit of Grisaia, ki velja za eno najbolj priljubljenih. Po njej so posneli celo animejsko serijo.

Četudi so vizualni romani pasivni, so vseeno igre, saj ponujajo izbire, ki vejijo nadaljnji potek štorije. Je pa to edino razpoložljivo dejanje, saj ni nikakršnega premikanja, interakcije z okoljem ali rabe predmetov. Potek se cepi na različne zgodbene poti, nakar so znotraj njih dodatne vejitve, ki pripeljejo do različnih koncev, običajno dobrega in slabega. V Katawa Shoujo je denimo na voljo pet deklet, s katerimi se lahko spoprijateljiš. Vsaka predstavlja svoj skozihod, kateremu bodo podrejeni nadaljnji dogodki. Ostale punce boš še vedno srečeval, a bodo le znanke. Tvoj lik se bo izgrajeval skozi odnos z izbranko, štorija se bo dogajala na temu primernih lokacijah, prišle bodo ustrezne stranske osebe in obravnavani bodo drugi motivi kot sicer.

To pomeni, da pri VNjih ne gre le za manjše cepitve, kakršnih smo vajeni iz drugih žanrov, ampak za samostojne vsebinske celote, znotraj katerih so nanizana še manjša križišča. Posledično je večkratno 'preigravanje' in iskanje vseh smeri fabule ena od glavnih privlačnosti žanra. Na srečo je priročno dodana tipka za hitro prevrtavanje že prebranega teksta, da se hitreje prebiješ skozi obdelane sekcije.

Po drugi strani je zelo razširjen tip VNjev, ki se jim reče kinetični roman *(kinetic novel)*. Ti vsebujejo le eno, linearno pot brez interakcije. Izkušnja je zelo podobna branju knjige ali stripa, le da je vsebina podana v večpredstavnostni podobi. Ker je poanta VNjev pripovednost in ne igralni element, ne komplicirajmo in kinetičnice takisto umestimo med vizualne romane, čeravno tehnično gledano niso igre.

POSEBNOSTI

Vizualnice so do obisti japonski proizvod in temu vplivu se podrejajo tudi tuji razvijalci. Zato se mora tisti, ki še ni imel stika s tokijsko kulturo, pripraviti na paket posebnosti. Humor bo zelencu nedomač in napihnjena čustvena karakterizacija likov bo v zadrego spravljala celo emote. Vse osebe pretiravajo, da je kaj, naj bo s smešnostjo ali dramatičnostjo. A tako nastopajoči kot snov so redko podani črno-belo, sočanje s problemi pa moralno debato postavlja pred vsebinsko plehko hitenje do konca. Tematsko lahko med VNji vsakdo najde nekaj zase, saj ponudba pokriva vse mogoče, od ZFja in fantazije prek komedij do detektivk.

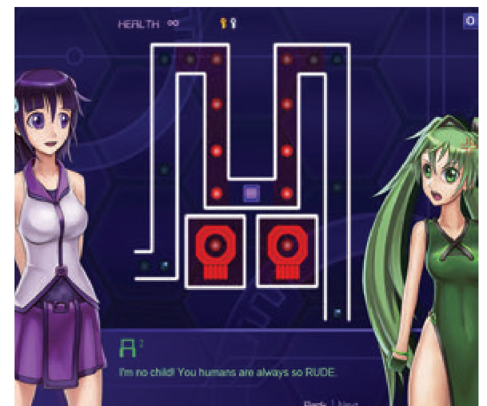
Neodvisno od tega je največkrat glavna pripovedna oblika drama. V njenem okviru namerno prikazujejo intenzivna čustva, pri čemer sta nastali dve skupini. *Nakige* (crying game) izpostavlja solzavo vsebino –



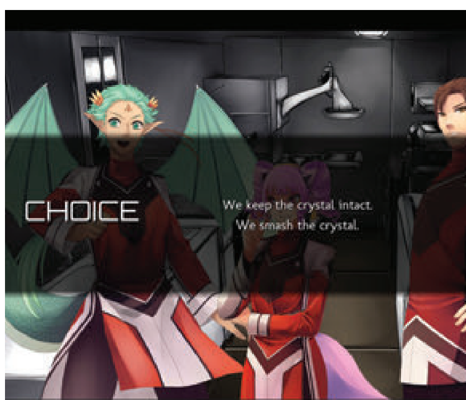
Vizualni romani ne skrivajo japonskega porekla in zahtevajo privajanje. A če te narisana dekleta z velikimi ... očmi ne motijo in uživaš v zgodbah neodvisno od medija, ti preizkus priporočam.



Katera pot se ti bo odprla, igra izračuna na podlagi tvojih preteklih izbir. Kompleksni romani nekatere štorijalne niti zvito skrijejo v sistem odločitev in jih je težko najti brez vodiča.



Obstajajo tudi žanrski hibridi. Kiberpankovski Unhack je zmes lahkotnega VNja in preproste miselnice. Za napredovanje v zgodbi moraš uspešno rešiti puzlaste uganke v podobi labirinta.



Prizor vsebuje edino igralno sestavino VNjev: izbiro, ki bo vplivala na potek zgodbe. V danem trenutku sta običajno na razpolago dve odločitvi.

poanta je doživetje čustvene katarze, ko si po težkih preizkušnjah likov priča ugodnemu razpletu. Namen predstavnic *utsuge* pa je s tragično ali brezizhodno tematiko povzročiti depresijo. Tod ni prostora za optimizem ali srečo.
Med bolj poudarjenimi vsebinami, ki so v zahodnih špilih zanemarjene, je romantika. Vpletanje v razmerja, prikaz odnosov ali vsaj nekaj flirtanja je sestavni del malodane slehernega romana. Vrsta parčkanja definira ciljno publiko, čeprav mnogoteri produkt presega delitev po spolu. Izraz *bishōjo* (lepo mlado dekle), tudi *galge*, se uporablja, kadar se moški junak zaplete z dečvami, običajno z dijakinjami ali študentkami. Pri tem ne umanjkajo vroče šolske uniforme. Puncam so namenjeni špili *otome*, kjer v vlogi protagonistke osvajaš številne tipčke. *Yuri* (ženska ljubezen) se osredotoča na lezbična, *yaoi* (fantovska ljubezen) pa na gejevska razmerja. Zanimivo je, da glavna publika slednjih nemalokrat niso ritopiki, marveč dekline.
Na mestu je omeniti zmedo glede napačnega poimenovanja romantičnih VNjev z izrazom simulacije zmenkov *(dating sims)*. Gre za ločeni zvrsti, tako po igralni kot po vsebinski plati. Cilj zmenkarij, kot sta Dandelion in Roommates, je osvojitev partnerja. Avtorji vanje dajejo simulacijske elemente, na primer tempirano razporejanje aktivnosti. V tem času je treba poskrbeti za finance (tudi v virtualnem svetu te ne bo nobena marala, če je ne boš zasul z darili ali peljal na večerjo!) in z razpoložljivimi dejanji izboljšati statistiko svojega lika. Je pa res, da sta si žanra po zunanjosti podobna in se marsikdaj prepletata.



Pri zmenkaricah, kot je Flower Shop: Summer in Fairbrook, igralčeve poskuse dvorjenja spremlja pokazatelj naklonjenosti. Za srečen razplet ga ni priporočljivo lomiti, saj priložnosti ni neskončno.

Katawa Shoujo

Dijak Hisao doživi infarkt. Premestijo ga v internat šole za invalide, kjer se je prisiljen soočiti s svojo boleznijo, hkrati pa premagati predsodke do sovrstnikov s telesnimi okvarami. Tematika je podana nepokroviteljsko in ni središče zgodbe. Tako kot Hisao tudi igralec začne gledati na like skozi telesne hibe. V ospredje stopijo njihove karakterne značilnosti in tkanje prijateljskih oziroma romantičnih odnosov. Slednji so srž Katawe Shouju. Zbližaš se lahko s slepo 'aristokratinjo', v svojem svetu živečo umetnico brez rok, hiperaktivno tekačico brez nog, hudo opečenim dekletom z resno posttravmatsko motnjo ali gluhonemo control-freakinjo.



Ta brezplačna kultna klasika je čistokrvni *nakige* – vizualni roman, ki cilja na čustven odziv. Vključene so vsebine za odrasle, a so te zvečine organski del naracije. Navdušita dolžina, ki znaša okoli petindvajset ur, in raznolika razvejanost. Tehnično sicer igra ne izstopa, kajti grafika je generična in vzdušne melodije se ponavljajo. Toda izkušnja preseže marsikateri komercialni naslov. Močno priporočam.

Eden*

V prihodnosti človeštvo zaradi napovedanega konca sveta zapušča Zemljo. Glavni akter pripovedi, hladnokrvni vojak Ryou, dobi nalogo varovati dekle Sion. Ona je bila zaslužna za iznajdbo napredne tehnologije, ki je rešila človeštvo, a je hkrati ujetnik raziskovalnega centra. Ryou v izpolnitvi njene želje po svobodi vidi priložnost za spravo z lastno preteklostjo. Nazadnje na planetu ostaneta sama ...
Ob ceni 20 evrov je Eden* na pragu težkokategornikov – zasluženo, kajti produkcijska vrednost desetturne linearnice je vrhunska. Obstajata dve različici: taka za vse starosti in *eroge*, imenovan Eden* PLUS + MOSAIC. Pri slednjem zreš bolj krvave ali bolj razgaljene prizore, jedro pa so štiri konkretne trdoerotične epizode. Vseeno te niso vredne dodatnega denarja, saj bistvo ostaja v poetičnem iskanju spokoja, ki ga junaka najdeta med sabo, ko se bliža neizbežni konec sveta. Odlična izbira za ljubitelje animejev.



Everlasting Summer

Unikatni roman zmeša komunistično simboliko, otakujevski fandom in B-horor. Hkrati je to filozofsko-eksistencialna študija tistih mladih odraslih, ki odtujeno, apatično in brezciljno tavajo skozi življenje. Vse to je zavito v luštno podobo bishoujo deklet v pionirskih uniformah. In mineštra – kakor se to že nenavadno sliši – deluje.



Semyon je 25-letni povprečnež, ki se nenadoma znajde v pionirskem poletnem taboru nekdanje Sovjetske zveze. Tam se mora prilagoditi rutinskemu urniku, hkrati pa ugotoviti, kaj hudiča se dogaja. Roman vsebuje pet osnovnih (in še dve skriti) poti s skupaj 13 konci. Za ogled vseh boš potreboval nekje 15-20 ur, nakar si lahko dodatno vsebino potegneš iz Steamovega Workshopa. Igra vsebuje nekaj golote in seksa, v izogib črnim zaslonom pa je moč na Pari s popravkom odstraniti cenzuro. Kot je pri zastonjkaricah običajno, kvaliteta niha, a je vzdušje tisto, zaradi katerega moraš Everlasting Summer poskusiti.

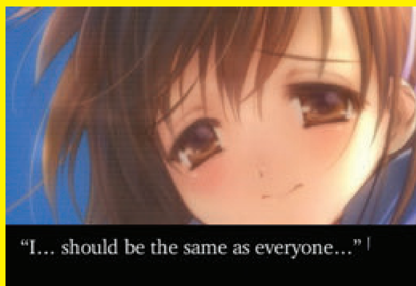
Go! Go! Nippon! My First Trip to Japan



Overdrive je znan japonski razvijalec vizualnih romanov za odrasle. Go! Go! Nippon je njihov prvi produkt, namenjen izključno zahodnemu trgu. Kakopak tod ne boste našli kočljivih vsebin ... no, celi dve ecchi sličici. A nič ne de, gre za simpatičen, dasiravno zelo propaganden naslov za začetniške navdušence nad Japonsko. Protagonistu se izpolni želja preživeti teden dni v gosteh pri dveh poševnookih sestrah. Neobičajno strukturiran VN je pravzaprav turistični vodnik po Tokiu in okolici. Tekom igre z ogledom resničnih lokacij (posrečena je povezava na Googlov Street View) spoznavaš japonsko kulturo, znamenitosti in kulinariko. Če te dežela pusti hladnega, pa so razvijalci poskrbeli še za asa: z gostiteljicama se lahko zapleteš. Od oktobra je na voljo različica 2015 s še enkrat toliko vsebine, boljšo grafiko in animiranimi sličicami.

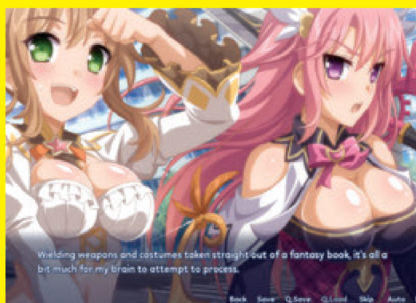
NARCISSU 1ST & 2ND

Primerna zadevščina za tiste, ki sta jih ganili knjigi ali njeni filmski predelavi Preden umrem in Krive so zvezde. Neozdravljivo bolan dvajsetletni fant na oddelku hospic sreča nekaj let starejšo tiho dekle. Čaka ju le še izbira umreti doma ali v bolnišnici. Ko izmakneta ključ za avto, pobegneta na zadnjo cestno vožnjo po Japonski, kjer ju vleče na ogromni travnik narcis, ki sta ga videla po televiziji.

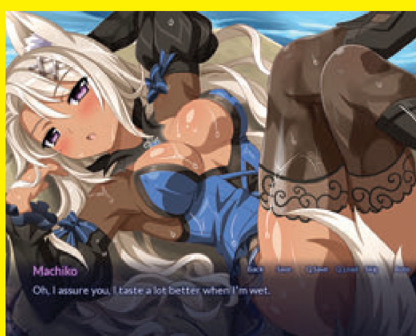


Peturni kinetični roman zaznamuje hladna podoba brez gibljivih sličic. V ozkem traku podane puste slike ob prevladujoči črnini zaslona krepijo tesnobnost zgodbe, ki jo spremlja izjemna glasbena podlaga. Brezplačni Narcissu je mojstrovina, ki pa ni za vsakogar. Ako se ga boš lotil, te bo intimni vpogled v misli junakov spremljal še dolgo po ugasnitvi zaslona.

SAKURA SPIRIT IN SAKURA ANGELS



Tipična primera predstave o cenenosti žanra, ki naj bi s slikami vročih bejb ciljal na najstnike s podivjanimi hormoni. Čeprav gre za inačico filmskih sekskomedij žblj produkcije, kar pomeni plehko zgodbo in okorno pisanje, se niza Sakura drži posrečen šarm. Grafiko odlikujejo bohotne barve in špila se ne jemljeta resno. Uspeh štorijalno nepovezane serije – predpono Sakura ima že kup podobnic – pa kaže voljnost občinstva po tržni niši ecchi komedij. Igralno gre za preprosta VN-ja. Spirit ima eno samo izbiro v celi igri, medtem ko Angels vsebuje nekaj več razvejanj. Za desetaka dobiš tri do štiri ure pohujšljive fantazijske zabave.



NAGE BABE

Pogosta raba vsebin za odrasle je eden glavnih razlogov, da so vizualni romani na Zahodu ostali na obrobju oziroma se jih igralci lotevajo bolj na skrivaj. Grafično eksplicitni prizori v VNjih tipično podpirajo pripoved ali kažejo intimnost in niso namenjeni pornografskemu vzburjanju. Mejo je včasih težko določiti in nekateri izdelki so dejansko čudni in fukaško usmerjeni. A pred vnaprejšnjo sodbo velja odmakniti plašnice.

Razgaljenost je večvrstna. Pri sorti *ecchi* gre za rabo žgečkljivih vsebin, kjer boš videl polno seksi oblačil in kako ritko, a boš zaman čakal na genitalije. Če te zanima to, moraš poseči po trdoerotičnih igrah z nazivom *eroge*. Nekateri uporabljajo izraz *hentai (H-game)*, kar je sicer oznaka za pohujšljive animeje in mange. Za erogeje je značilno, da erotična vsebina ni sama sebi namen. Če je to vseeno tvoj fetiš, je tisto, kar iščeš, *nukige*. Izraz pomeni dobesedno 'igre za drkat'. Tako erogeji kot nukigeji so lahko tudi vizualni romani, ni pa nujno.



Ob igranju dotičnih naslovov že tako doživiš kulturne šoke, največja razlika pa je gotovo v rabi in dojemanju spolnosti v igrah. A če si sramežljiv, je tovrstno vsebino nemalokrat moč izklopiti.

Razkriti joški izven japonskih meja povzročajo težave. Ker takim naslovom hitro pripade označba 'le za starejše od 18 let', se jih trgovci otepajo. Zato na zahod dobimo cenzurirane izdaje. Te so deležne besnenja skupnosti, kar se je zgodilo ob prihodu 'očiščene' odličnice If My Heart Had Wings. Necenzurirane izdaje dobiš samo v specializiranih štacunah, kamor Steam ne šteje. Je pa možno s popravki ali zahtevnejšimi triki tudi na Pari v nekaterih primerih odkleniti odraslo različico.

DOSTOPNOST

Vizualni romani v glavnem domujejo na PCju. Ponudba za tablice, ki se zdijo za uživanje v njih nadvse priročne, se opazno veča šele zadnje mesece. Za dvig popularnosti na zahodu se imamo zahvaliti njihovemu prihodu na Steam. Preveriti gre tudi spletno trgovino JAST USA, kjer prodajajo kultni Steins; Gate, in MangaGamer, ki je štartala kot razpečevalnica erogejev, a vztrajno širi program. Imej pa v mislih, da so te strani NSFW (not safe for work), kjer so špili z imenom Ultimate Boob Wars: Big Breasts vs Flat Chests povsem normalni. Ponudba obsega znane predstavnike, kot sta šolska dogodivščina Princess Evangile in superherojski Cho Dengeki Stryker. Fajn je, da ob nakupu necenzurirane verzije dobiš še ključ za prilagojeno Steamovo, če ta obstaja.

Vizualni romani so kar dragi, cene segajo tja do 50 evrov. Po drugi strani je na razpolago cel kup brezplačnic in nizkocenovnic. Dosti jih je plod uspešnih kampanj na platformah za množično financiranje in ta pristop uporabljajo tudi japonski založniki. Za nedavno izdani angleški prevod priljubljene romantične drame Clannad so na Kickstarterju zbrali več kot pol milijona dolarjev. Ker ne gre za osamljen primer, pravi naval izdaj v angleščini šele prihaja. Med njimi je več legendarnih titul, ki se prvič predstavljajo občinstvu izven rodne dežele. Lani prispelo prvo poglavje vplivne grozljivke Higurashi When They Cry je v izvirniku izšlo že daljnega leta 2002.



Isti roman je občasno na voljo v dveh verzijah: za vse starosti in za odrasle, ki je dražja. Tako je tudi pri Eden*, kjer boš na zgornji prizor zaman čakal, če poseduješ le prvo, cenzurirano različico.

JE TO ZAME?

Če rad bereš in igraš, kar pogumno. Imeti moraš le nekaj razumevanja do včasih pretirano jamrajoče tuhtajočih likov. Prav pride tudi potrpežljivost, saj si daljše zadevščine rade vzamejo čas, preden štorija steče. In ko te zagrabi, naj te ne presenetijo maratonske runde pred zaslonom. Igranje na fotelju z igralnim ploščkom v roki je idealno, a žal ni vedno podprt. Ampak saj lahko na kavč vzameš miš, itak jo potrebuješ le za klik novih vrstic teksta, ne za akcijske akrobacije. Če si denimo navdušen nad interaktivnico Life is Strange, vedi, da ima ta vzdušno dosti skupnega z vizualnimi romani. Podobno se ti po njih splača poseči, če ti je bil pri srcu kak špil s poudarkom na zgodbi, recimo To the Moon. Ne plani pa po njih z namenom, da boš gledal nage dečve. Za to imaš internet, če že v živo vlada deficit, medtem ko boš robčke potreboval za solze in ne za kaj drugega.

SORODNICE

Igralsko usmerjeni bralci se lahko veselite, kajti v razcvetu so sorodni žanri, ki jih ne gre zamenjavati z VNji. Klasičnim knjigam se najbolj približajo interaktivni romani, interactive novels. Ti ne vsebujejo grafike, le ogromne količine teksta, ki jih prekinjajo odločitve oziroma vejitve v zgodbi, s katerimi krojiš razplet. Čislan primer je Choice of Robots. Druga skupina so igroknjige, gamebooks (The Forest of Doom, trilogija Sorcery). Pri njih gre za digitalne predelave popularnih avanturističnih bukvic iz osemdesetih let, ki spominjajo na samotarsko igranje namiznih frpjk. Ob branju se z metom kock bojuješ proti nepridipravom in beležiš poenostavljeno statistiko lika. Svojo grupo tvorijo še interaktivni stripi (interactive comic books) – The Maker's Eden, Appointment with Fear.

ZVEN Z VZHODA

Med bučanjem eksplozij in štancem tehna Aggressor izrazi dobrodošlico novemu slovitemu avdiopodjetju med ponudniki igralskih slušalk.

Trikotni logotip tokijske firme Audio-Technica računalničarjem ni domač, toliko bolj pa navdušencem nad muziko in petjem, koder je uveljavljena znamka. Podjetje si že lep čas gradi ime, saj je pred tremi leti praznovalo pol stoletja obstoja. Sprva je izdelovalo gramofonske igle, do današnjega dne pa se je razširilo na mnoga druga področja, od slušalk do mešalnih miz in mikrofonov. Prav pri slednjih beležijo največji uspeh, saj so njihovi lovilci glasov uradna oprema medijskih centrov olimpijskih iger, podelitev nagrad grammy, ameriške predsedniške kampanje in Taylor Swift. To zadnje je seveda najpomembneje. Med slušalkami je razširjen njihov ljudski muzikalični model ATH-M50, ki ga te dni dobiš v prenovljeni inačici M50x. In ko so v goste prišli s prestižnimi gamerskimi artikli, je bilo jasno, da kvaliteta zvoka ter mikrofonov ne bosta problem.

ATH-AG1

Premijski model AG1 je zaprtega tipa, z ogromnima okroglima školjkama. Ko naglavnice primeš, udarni učinek malo zbledi, saj je ogrodje iz plastike, ki ne daje občutka trdnosti. Je pa zaradi tega lahko. Zanimiv je naslon za glavo iz dveh 'krilc', kar poskrbi za udobno nošnjo, a hkrati ni prav stabilen. Če imaš navado otresati s čebrom kot epileptik, bodo zdrsnile dol. Zato se je med kupci razširila raba elastik, s katerimi povežeš krilci. Blazinici školjk sta oblečeni v usnje, kar daje pridih prestiža, vendar za igranje ni najbolj posrečena izbira, saj začneš v usnju ob daljših seansah švicati. No, pri AG1 to zaradi velikosti ni tako izrazito. Na splošno so udobne tudi za tiste z večjimi uhlji.

Največja odlika tega modela je zvok, kjer presežejo zlati standard Sennheiserjeve serije GAME! 53 milimetrov veliki gonilniki z aktivnim dušenjem hrupa imajo navdušujoče širok, čist in podroben spekter, ki te žoka z najmanjšimi detajli, kakršni so na slabših slušalkah neslišni. Z njimi igrati Amnesio ali Elite: Dangerous je povsem nove sorte izkušnja, saj se zdrzneš ob vsakem škripanju, dobro je tudi pozicioniranje zvokov. Karakteristika je prirejena igram z okrepljenimi nizkimi in visokimi toni. To ima pri glasbi posledico, da dobiš ven izjemne elektronske in rockovske komade, dočim se simfoničnega orkestra ne sliši tako dobro. Na to pazi, če se k nakupu pripravljaš tudi zaradi glasbe. Kajpak potrebuješ dober izvor zvoka, kajti na izhodu matične plošče z njimi hitro ujameš šum. Imajo pa nizko impedanco 38 ohmov, zato se za razliko od sennheiseric dobro odrežejo že brez ojačevalnika. Pohvalno zvočno sliko zaključi odličen mikrofon, kar je bilo od ATH navsezadnje pričakovati.

Žica uporablja 3,5-milimetrski priključek, ki se razume z joypadom za PS4. Če nimaš analognega izhoda, uporabiš priloženi USB-pretvornik. Toda do njega vodi zgolj meter dolg kabel in šele ko dodaš daljšo žico z analognim priključkom, greš lahko pod mizo, kar je neljuba pomanjkljivost. Ob tem jih imajo AG1 še nekaj. Zaman sem iskal potenciometer in glasnost je treba določati s tipkovnico oziroma računalom. Tudi knofek za tišanje mikrofona je treba tiščati, namesto da bi ga pretikal. Resda gre za manjše zamere, a ob ceni slabih 300 evrov so pomembne.

AG1 torej navdušijo z najboljšim zvokom med igrarskimi naglavnicami in udobjem, razočarajo pa pri spisku malenkosti, kot je nerodno zasnovan kabel. Sam presodi, če je to zate dovolj velik zadržek.

ATH-PG1

'P' v oznaki pomeni pasivno odstranjevanje hrupa, s čimer se te slušalke ločijo od dražjih aktivnih AG1. Gre za zaprti tip s 44 mm velikimi gonili v školjkah običajne velikosti, ki objamejo ušesa. Dobro odmerjen pritisk kovinskega ogrodnega loka poskrbi za prijeten občutek in gre za še ene udobne ter lahke naglavnice, tudi za ljudi z večjimi uhlji. Je pa obloga zopet usnjena in sem se precej potil. Zaradi manjših zvočničkov kvaliteta žgolenja ni čisto na ravni AG1, a je še vedno navdušujoča, primerljiva z nemškimi tekmicami GAME in torej boljša od vseh preostalih igrarskih znamk. PG1 imajo podobno 'igričarsko' karakteristiko kot večje sestre. Razen za igre ter filme so zato najbolj primerne za poslušanje elektronike, popa in rocka, malo manj za klasično glasbo. Mikrofon je enako imeniten, le na slabši ročki je, ki jo je teže umakniti.

Za razliko od AG1 ta model nima USB-pretvornika in ojačevalnika signala, marveč zgolj analogen vhod z eno ali dvema žicama za PC ali joypad playstationa 4, plus dodatno žico za rabo s smartphonom. Premorejo pa potenciometer na žici in boljše stikalo mikrofona, zato jih je laže uporabljati kot AG1. S ceno 220 evrov so neposredne tekmice Sennheiserjevim paradnim modelom GAME, s katerimi so primerljive po zvoku in udobju nošnje.



ATHjke ne vsebujejo zvočnih kartic za računanje surrounda kot nekateri drugi igričarski modeli. A ker imajo odličen spekter zvoka, ki je pri pozicioniranju virov najpomembnejši, se pri simuliranem 3Dju dobro odrežejo.

ATH-PDG1

Na prvi pogled so PDG1 le odprta inačica PG1 – pomeni, da imajo mrežast hrbet, ki pripušča zrak h gonilu z zadnje strani. To poskrbi za manj zamolkel zvok, hkrati pa je slišati več hrupa iz okolice in ga več uhaja ven. Zato niso za v prostore z živahno družbo. So zelo podobne oblike kot PG1, z enako ceno 220 evrov in nosijo enak mikrofon ter priključke. Vendar imajo dve pomembni samosvoji lastnosti. Prvič, obloga je to pot iz blaga in ne usnja, zato so mi bile všečnejše in so zelo udobne za nošnjo. Predvsem pa je karakteristika spektra zelo uravnotežena po vseh tonih, torej ne toliko igralska, marveč bolj glasbena. Zato jih od trojice najbolj priporočam tistim, ki nameravajo poleg igranja poslušati raznolik spisek glasbenih žanrov. Do brezhibnosti jim kot pri PG1 manjka še bolj elegantna ročka za mikrofon in v školjko vgrajen gumb jakosti zvoka, kot imajo to odlično napravljene sennheiserice. A Nemci imajo v prestižnem razredu naposled dobrega tekmeca, saj nakupa odličnih ATHjk res ne bo nihče obžaloval.

KONTROLNIKA DELUKS

Čeprav je mogoče večino računalniških iger lepo igrati s tipkovnico in miško, se je po zgledu konzol na PCju uveljavil joypad oziroma kontrolnik. Sneti si ogleda dvoje najnovejših tovrstnih naprav, ki sta nekaj posebnega – steam controller in xbox elite controller.

Podoba računalniškega igralca, ki v ločeni čumnati vzravnano sedi pred mizo in goni špile na monitorju, je sicer še vedno prevladujoča, a nikakor ne edina. Nemalo je takih, ki se radi pri tem naslonijo vznak in ne segajo po tipkah in miši, temveč držijo joypad. Ta domislek umazanih konzolaševje na grozo predstavnikov gospodovalne PC-rase postal sprejeta oblika nadzora. Na računalniku se igra športne naslove, pretepačine, dvopalične nažigalke, vesoljske arkade, tretjeosebne akcijske pustolovščine. Pri teh je kontrolnik enakovreden WASDju in kliku. Lokalno tekmovanje ali sodelovanje je brez joypada praviloma okorno, z njim pa postane udobno. Ob tem igre ne pleteničijo več z nezdružljivostjo kot v starih časih, marveč praktično sleherna vsebuje nastavitve za xboxov pad, ki je v Windows privzet standard. Še več, številne znajo instantno menjati med padom in tipkami, ko poprimeš za prvo ali drugo.

Skratka, kontrolnik na računalniku ni več noben bavbav. To smo povedali v članku v Jokerju 257, ko smo opisali rabo padov za playstation 4 in xbox one s PCjem. Zdaj je spet čas, da zaplujemo v te vode, in sicer z zanimivima pripravama, ki vlečeta vsaka na svojo stran. Steam controller v alternativo, xbox elite controller v klasiko.



Steam controller stane 70 evrov. Najbolj izstopajoča značilnost sta 'očesi' – dotikljivi in drhteči površini, ki v igrah, Steamu ter Oknih nadomestita miško.

STEAM CONTROLLER

Alienski potomec joypada in miške

'Sova' ni še en tipski joypad po zgledu xboxovega in playstationovega. Resda ima kakor dotična na levo analogno paličico, štiri gumbe spredaj in kar šest zadaj, od tega dvoje analognih petelinov. Vendar to dopolni z zajetnima 'očesoma' – okroglima površinama, ki klikneta in sta občutljivi na dotik v slogu prenosniških touchpadov. Pod prstom lahko močneje ali šibkeje drhtita in tako uporabniku dajeta povratno informacijo; s tujko temu pravijo 'haptic feedback'. Obenem pa steam controllerju, ki je namenjen izključno računalniku, omogočita edinstveno namembnost. Po njuni zaslugi joypad namreč postane miška v drugačni obliki.

Osrednji smisel steam controllerja je v tem, da rabi kot vseobsegajoče nadzorno sredstvo za upravljanje s PCjem. To se začne že na okenskem namizju. Ko pad priključiš žično ali prek priloženega dongla, načeloma ne potrebuješ več miši, saj funkcijo prevzame desni uč, katerega božanje vodi kurzor po desktopu. A resnični smisel ni raba v Oknih, marveč v okviru Steamovega načina big picture. Steam namreč ni zgolj spletna štacuna, marveč celostna platforma, ki Windows prekrije z lastnim okoljem. Računalnik je celo mogoče zbuditi neposredno vanj. Ta omogoča, da vse opraviš s kontrolnikom, od zaganjanja špilov do brskanja po netu. Brez zveze za nekoga, ki sedi pri delovni mizi, toda super za vsakogar, ki ima PC v dnevni sobi in ga uporablja s kavča, kjer sta tipkovnica in miška nerodni.

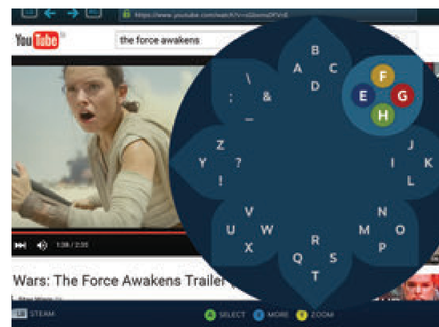
Povečana & razširjena slika

Temu modusu, ki mu pravijo 'big picture', lahko poveljuješ z vsakim joypadom, a včasih bi na obtelevizorskem računalniku pogledal film oziroma odigral špil, ki nima podpore za klasični joypad. Tu vstopi steam controller, ki prevzame vlogo miši. Petelina pod kazalcem se prelevita v ušesci za klikanje, levi uč oponaša kolešček, analogna gobica prevzame vlogo tipk za gibanje. Na ta način sem normalno igral Half-Life 2, izdeloval ječo v strategiji Prison Architect, županoval v mestogradnji Cities XXL in zapovedoval enotam v doti Heroes of the Storm. Te igre ne prepoznajo joypada, se pa razumejo s steam controllerjem.

Preciznost in udobje sicer nista bila čisto taka kot z miško in rokovanje je terjalo nekaj privajanja. Težave so nadalje v igrah, ki uporabljajo množico ukazov, kot je serija Total War ... tam, kjer moraš s podganico besno delati, kot sta Starcraft II in Diablo III ... ter v naslovih s preciznim digitalnim nadzorom, saj levi krog ni nadomestilo za kakovosten križec. A po drugi strani steam controller povsem zadostuje za normalno udejstvovanje.

Še en plus je to, da gresta steam controller in Steamovo okolje skupaj kot Janez in Micka. Napravo je Valve razvil prav za lastni ekosistem, ki je nasajen na Okna ali teče samostojno v obliki SteamOSa. Prilagojeni naslovi so znotraj Steama posebej označeni. S stiski osrednjega gumba poženeš big picture in znotraj katerekoli igre dostopaš do overlaya. Tam urediš funkcije obeh očes, gumbov in žiroskopa, ki se skriva v notranjosti in ga je moč uporabiti za sukanje volana ali pogleda. Škoda, da manjka urejevalnik makrov. Je pa prisoten uvoz razporeditev iz oblaka, kamor jih pošilja skupnost. Odlično! Overlay je na razpolago tudi za namizje in tiste špile, ki jih v Steam dodaš iz Origina, Uplaya, Goga, Battle.neta in piratske ladje, ki ji praviš 'pogon D'.


Če dvakrat stisneš osrednji gumb, se požene celozaslonski Steamov vmesnik big picture. V njem poganjaš igre in jih kupuješ ter uporabljaš brskalnik. Valve stremi k temu, da operacijskega sistema sploh ne bi več videl.



Ker pri lenarjenju na kavču tipkovnica ni vedno pri roki, v Steamov browser pišeš s steam controllerjem. Za to uporabiš ta vmesnik, kjer gumbi simbolizirajo črke. Super deluje!

Modrost plastičnega čuka

Steam controller ni povsem enako natančen in udoben kot miš, niti ni popolna zamenjava za običajen joypad. Gumbi XYAB so v redu, vendar nimajo mikrostikal, analogni stick ni nič posebnega, zgornja knofa pod kazalcema grobo pokljata in analogna petelina imata zaradi dodanega klika kratek hod, zaradi česar sta v dirkačinah naporna. Ekstra digitalna gumba spodaj pod prstancema pa znaš stisniti nehote, zaradi česar trpi oprijem. Prav tako ni tresalnih motorjev za običajni force feedback, kar ni najbolj v redu, saj izkušnjo s tovrstnim rukanjem krepijo številni naslovi.

Ampak tako je s punčkami za vse, ki dodelanost in specializiranost zamenjajo za širino in večnamenskost. Steam controller kot spodobno nadomestilo za miš in joypad do izraza pride tedaj, ko se v dnevni sobi zvališ v naslanjač. Z njim brezžično upravljaš tja postavljen PC in na njem v redu nabijaš vsakovrstne igre. Za tako namembnost 70 evrov z dajatvami in ekspresno poštnino, kolikor odštejeŝ neposredno v Steamovi trgovini, ni preveč.

XBOX ONE ELITE CONTROLLER

Visokorazredno orodje za puvača

Elitni kontrolnik za xbox one in pece pusti močan prvi vtis. Kot babuška se skriva najprej v mogočni črni škatli in nato še v trpežni šatulji za shranjevanje ter prenašanje. Resda je enake oblike kot običajni gamepad za XBO in ravno tako ima analogni gobici, digitalni križec, štiri mikrostikalne knofe na desni ter štiri pod kazalcema in sredincema. V sebi skriva taiste napredne tresalne motorje, na spodnjem robu pa ima XBOjevo režo za priklop headseta in 3,5-milimetrski vtič za gole slušalke. Nima žiroskopa, mikrofona in lučke kot dualshock od playstationa 4.

Toda ko zanj poprimeš, je občutek zaradi kakovostno gumiranih rogovil boljši, in težji je od navadneža. Gobici nudita več upora in ju je še večje veselje nucati. Digitalna gumba LB in RB pa klikneta lepše kot pri starem modelu dotičnega (novi je že izboljšan) in prej kot pri steam controllerju. Boljši je tudi križec, ki z izraženo diagonalo nadgradi igranje pretepačin, kot je Killer Instinct. Dizajn je fantastičen in prijeti za elite controller pomeni zgrabiti popolnost klasike.

Plaz naknadnega onegajstva

A to še ni vse, kajti če kontrolnik zasučeš, na zadnji strani ugledaš štiri lopatke ('paddle'). To so občutljiva digitalna pritiskala, ki podvajajo funkcije določenih gumbov od spredaj. Zakaj je to dobro? Nekaterim bo čisto vseeno, drugi pa bodo veseli, ker bodo lahko recimo v dirkačini menjavali prestave s sredincema namesto s kazalcema ali palcema oziroma instantno počepali v prvoosebni streljanki. Poleg tega je na hrbtišču dvoje stikal, s katerima pošteno omejiš hod levega ali desnega analognega petelina, zaradi česar denimo hitreje sprožaš nekatera orožja. Seveda gre za podrobnosti, a to je sceloma nišni izdelek, ki se osredotoča prav na detajle. Tiste, ki bi utegnili manjkati zagretemu, celo profesionalnemu igralcu.

Zgolj tak bo izkoristil naslednjo posebnost elite controllerja: možnost menjave nekaterih delov. V prenašalni torbici najdeš – kajpak ne raztresene, marveč v držalu! – alternativne nastavke za sticka in križec. Gobici sta poleg standardnih deležni višjih vbočenih, ki omogočita še večjo preciznost, in nižjih izbočenih po zgledu PS3. Ko voli, nek' izvoli. Na križec pa lahko poleg tipskega štirikrakeža nasadiš jamičast krog, ki daje boljšo oporo palcu in je kot nalašč za borilne arkade. Vse to ni narejeno iz plastike, marveč iz nerjavečega jekla, in sleherni element zlahka zamenjaš, saj jih pri miru drži magnetna sila. Odstraniš lahko tudi katerokoli jekleno in lahko lopatko, če te motijo pri oprijemu. Za vsakdanjega igričarja je našteto afnarija, toda nekomu, ki pad stalno valja po rokah, znajo biti take funkcije dejansko uporabne. Če zaradi drugega ne, zato, da si odpočiješ nenehno preobremenjena kazalca.



Elite controller stane 150 evrov in je tako kul, da gumbi XYAB na desni sploh niso pobarvani. Zgradba je načeloma enaka kot pri navadnem padu za xbox one, toda videz je zaradi mat kovinskosti kvalitetnejši in bolj zlovešč.

Applikativni aparat

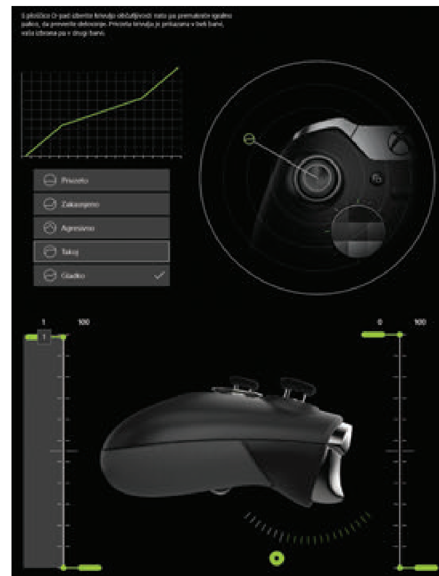
Naknadno funkcionalnost ta joypad pridobi z aplikacijo, ki deluje tako na xboxu one kot na PCju z Windows 10. Najdeš jo v Microsoftovi spletni štacuni, toda Win8, 7 in zgodnejši appa nimajo. Ta prav tako ne deluje z navadnim XBO-kontrolnikom, saj nima notranjega pomnilnika, kot si ga lasti elite. V slednjem je prostora za dvoje kompletov nastavitev, med katerim preklapljaš z drsnikom med gumboma start in select. Jerbas njih za Forzo 6, Gears of War Ultimate, Halo 5 in Sunset Overdrive je že v aplikaciji. Če se rad ubadaš na lastno pest, dotična nudi poljubno preslikavo gumbov, s čimer izkoristiš lopatke, omogoči spremembo jakosti vibriranja in da na razpolago spreminjanje občutljivosti stickov ter triggerjev. Vse to zna priti prav, škoda pa, da manjka urejevalnik makrov, da bi lahko recimo na lopatke pripel zaporedje pritiskov. In da ne moreš urejati mrtve cone na gobicah, čeprav jo lahko na petelinih. Malenkosti, ampak kot rečeno, na teh elite temelji.

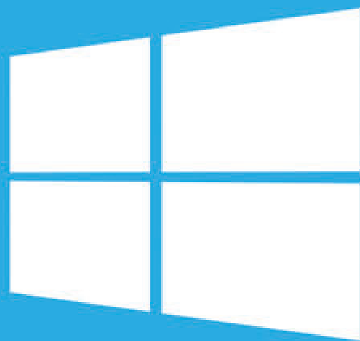
Glede na zasoljeno ceno 150 evrov, ki je v dosti štacunah zaradi omejene zaloge še krepko višja, take kaprice motijo. Vendar niso le softverske. Za tak sold bi poleg joypada pričakoval polnljiv akumulator, ki ga Microsoft za 25 evrov ločeno trži in je enak za navadni ter elitni XBO-kontrolnik. Namesto tega v škatli dobiš dve klošarski AAA-bateriji, kar absolutno ne sodi k tako vzvišenemu proizvodu. Grenčico le delno izpere pleten in posebej dolg kabel. Vsekakor ga boš potreboval, če bi rad joypad povezal z računalnikom in ne kaniš dokupiti vmesnika 'xbox wireless adapter for windows' (tisti stari, enako klicani za xbox 360 ne deluje). Ta košta nadaljnjega četrt stotaka. Inačice elite controllerja 'for windows' s tem donglom vred ni in nasploh je trajalo, da so Okna 10 dobila gonilnike ter nastavitveno aplikacijo. Spet ta Microsoftov bulšit, ki smo ga igralci vajeni in siti.

Veliko denarja, več muzike

A čeravno se je izdelovalec potrudil, da bi ti elite controller priskutil, je joypad sam po sebi za prste obliznit. Če obilno igraš in imaš zadosti pod palcem, ga boš čislal kot malokaj v svoji gamerski zbirki. Odkar ga uporabljam, se mi zdijo ostali padi nekam ceneni in plastikfantastični. Opcija je tudi nakup skupaj z xboxom one v 'elite bundlu' za okrog 500 evrov. Le pazi, da ti kuža ali dete ne pogoltneta kakšne izmenljive gobice ter lopatke. In obrzdaj bes nad nefer špili. Če bo v zid letela priprava, vredna stotaka in pol, se boš sekiral še bolj kot sicer.


Razvpite lopatke niso novi gumbi, temveč podvajajo funkcije ostalih in s tem širijo nabor prijemov. Moč jih je enostavno odstraniti in spraviti v posteljico, ki jo vidiš spodaj. Nad njimi sta stikali za omejitev gibanja petelinov.


Aplikacija za xbox one in PC, ki jo dobiš v ustrezni Microsoftovi trgovini, omogoči podrobnejše nastavljanje delov joypada, kot sta sticka in triggerja. Fino bi bilo, če bi ta program še dopolnili.



Lumia 950 XL
debakel žepnih oken

LordFebo preizkusi mobilniški Windows 10 in ne more verjeti, da lahko eden največjih krojačev našega digitalnega vsakdana izvrže tako mobidično polomijo.

Windows Phone je nesretnik od malena. Uvodni Microsoftovi poskusi so bili obupni in šele različica 7.5 je z neobičajnimi ploščicami nakazala potencial. Le nakazala, kajti sistem je trpel zavoljo vsesortnih hib in pičle podpore. Osmica je poboljšala uporabnost in pospremila na trg par očesu ter roki prijetnih aparatov, dasi je bila obča podprtost še vedno klavrna. Toda Windows 10 naj bi povzročili nič manj kot revolucijo, kajti enako jedro na vseh platformah olajša programiranje in s tem mobilniku približa nebroj aplikacij. Za povrh se je nova serija winfonov dokončno otresla finskega porekla in se diči le še z Microsoftovim emblemom. Se je torej tretji igralec, ki ima kljub preteklim obetom še vedno le košček pogače, z nakupom Nokie in svežim sistemom opolnomočil ter po levi prehiteva A in G?

Od hercev do pikslov

Najvišji čin blagovne znamke Lumia odslej nosi model 950 XL. To je velik aparat, ki si deli razred z obema plusoma, iphonom 6S in samsungom S6. Pri tem je kljub večjemu, 5,7-palčnemu zaslonu krajši od obeh, od ifona za kar 6 milimetrov. Microsoft je torej konkretno obtesal formo predhodnega giganta 1520, ki je terjal orožni list, gigantske šape in pedertošl. To je načeloma pozdrava vredno, manj posrečena pa je opustitev prijetne raznobarvne gumijasto-steklene forme preteklih lumij. Novinec z dolgočasno plastično škatlavostjo ne deluje prav nič premijsko in za nameček ponuja le belo ali črno varianto. Resda je moč pokrov, ki vključuje tudi stranice, zamenjati z bolj prestižnim. Toda ker Microsoft ni poskrbel za serijo lastnih 'uradnih' ovitkov, plastičnost ostaja edini oficielni material, lastnik pa je odvisen od proizvajalcev in razpečevalcev dodatne opreme.

Hardver pod plastiko je na srečo višjega razreda. Displej je organskosvetilen in ločljivosti 1440 x 2560, procesor dvojno četverni snapdragon 810 in pomnilnik trigigabajten. Vrhunski 20-megapičični kameri pri zajemanju pomagajo tri bliskavične svetilne diode različnih temperatur in mehanski stabilizator slike. Nekaj pozornosti si je telefon prislužil še z rabo tekočinskega hlajenja. Gre za enostavno toplotno cevko, napolnjeno s hladilno tekočino, brez črpalke in mehurčkov. Bralnika prstnih vijug pa aparat nima, saj snovalci zagovarjajo drugačen način ugotavljanja istovetnosti. To je šarenični skener v obliki dodatne infrardeče kamere, čemur rečejo Windows Hello. Fon se more elektrificirati indukcijsko, omembe vredna železninska postavka pa je še novi simetrični priključek USB-C. Ta je lažji za vtik, a kljub temu slabši od lightninga in nezdružljiv z obstoječimi žicami.

Sočasno z lumio velikanko je prišla na police še manjša oziroma normalna inačica 950. Ta ima ekran s 5,2-inčno diagonalo in je par mm večji od galaksije 6. Od XLa se loči še po rahlo odvitem procesorju snapdragon 808, katerega hitrejši kvartet namesto z dvema niha z 1,88 Ghz. Mreži na fotipalu in zaslonu sta enaki, kar za slednjega pomeni pretirano gostoto 564 pike na inčo. Do pike identične so tudi vse ostale lastnosti in funkcije.

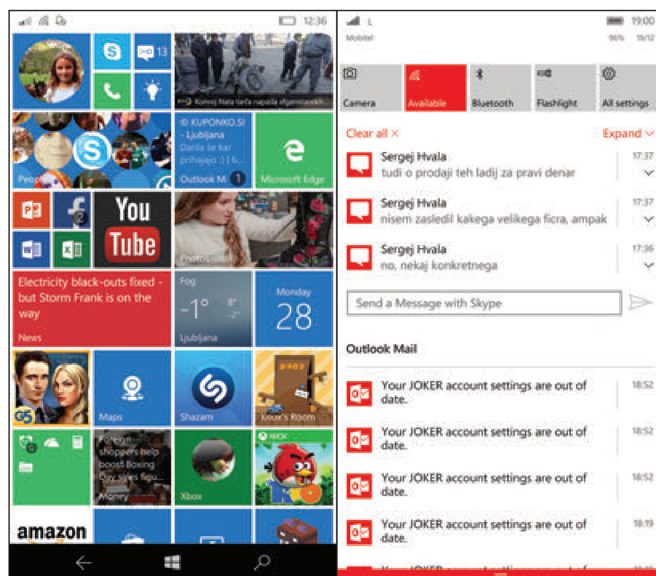
Sistem za skozi okno

Herci, bajti in piksli so torej topshit. Toda ob koncu dneva šteje edinole uporabniška izkušnja, ta pa je bila po tritedenskem sobivanju najslabša od vseh telefonov doslej. Že prvi stik je razočaral, kajti zaslon je neverjetno slabo občutljiv na klasične prevodne rokavice, s katerimi svilnato prstim po vseh ostalih displejih. Od tam je šlo le še navzdol.

Osrednji krivec je nedodelan, hroščat sistem, katerega nenavadnosti gredo v neverjetne skrajnosti. Zaradi predprazničnega hitenja si je Microsoft naredil medvedjo uslugo, ki ga bo veliko stala. Večina zamer je neotipljivih, v slogu občasnih zatikov, zablokiranj in celo popolne neodzivnosti. A tudi sicer se okolje obnaša čudaško in moteče. S prstom tapkam po thumbnailih fotk, označijo pa se čisto drugi.



Lumiji 950 sta ena prvih aparatusov z enakostranskim priključkom USB-C. Ker micro-USB polnilnik z njim ni kompatibilen in je njegova razširjenost ničelna, je kabel dobro imeti neprestano s seboj. Tudi zato, ker baterijska vzdržljivost ni nalik prejšnjim šparovnim winfonom. Hud hardver zahteva veliko škratov elektronov.



Windows 10 ohranja dinamične ploščice treh velikosti, ki predstavljajo domači zaslon. Ko si to zmešanico widgetov in klasičnih ikonic urediš, bi bila raba načeloma prijetna, če ne bi izkušnje zagnojili z nezloščenostjo, pomanjkljivostmi in slabimi rešitvami. Tudi z nepreglednimi notifikacijami.

	LUMIA 950 XL	GALAXY S6 EDGE+	IPHONE 6S PLUS	NEXUS 6P
Mere	152 x 78 x 8,1 mm	154 x 76 x 7 mm	158 x 78 x 7,3 mm	159 x 78 x 7,3 mm
Teža	165 g	153 g	192 g	178 g
Zaslon	5,7", AMOLED, 1440	5,7", AMOLED, 1440	5,5", LCD, 1080	5,7", AMOLED, 1440
Čipovje	snapdragon 810 4 x 2 GHz, 4 x 1,5	exynos 7 octa 7420 4 x 2,1 GHz, 4 x 1,5	A9 2 x 1,8 GHz	snapdragon 810 4 x 2 GHz, 4 x 1,55
Pomnilnik	3 GB	4 GB	2 GB	3 GB
Shramba	32 GB + microSD	32 / 64 GB	16 / 64 /128 GB	16 / 64 /128 GB
Fotosenzorja	20 / 5 MP	16 / 5 MP	12 / 5 MP	12 / 8 MP
Stabilizator	da	da	da	ne
Baterija	3340 mAh	3000 mAh	2750 mAh	3450 mAh
Posebnosti	FM-radio, USB-C, šarenični skener	merilnik utripa, IR-lučka	3D-touch,	stereo, USB-C
Cena	850 EUR	900 EUR	860 EUR (16 GB)	600 EUR

Jih hočem deliti in se ne zgodi nič. Nastavim naključno prikazovanje FB-sličic na zaklenjenem zaslonu, kar deluje kratek čas, nato ne več. Maile sem sprva dobival, nakar se je Outlook spomnil, da je "nekaj narobe" in da so "moje nastavitve zastarele". Odtlej jih nisem več videl. Facebook se je kljub zaželeni sinhronizaciji nekega dne nehal osveževati. Na lepem so mi izginile sličice kontaktov. Sredi vandranja po tujem so zemljevidi zradirali vse označbe. Dvakratna povrnitev na tovarniške podatke in troje popravkov situacije niso omilile.

Najbrž se proizvajalec tega zaveda, zato so nagradnjo starejših lumij z obljubljenega decembra prestavili na februar ali kasneje. Vendar površnosti še zdaleč niso edina težava, marveč okolje na splošno ne prepriča z ničimer. Sicer so popravili vrsto pomanjkljivosti, na primer lepo urejene nastavitve, možnost črkovnega vnosa kontakta na numerični tipkovnici, hitro odgovarjanje na določena obvestila in zrcaljenje na televizor. Kao prenovljeni so številni programi, od brskalnika Edge prek Worda do galerije. A vseeno elementi manjkajo (izginil je dvojni potrk za zbujanje, ni preteklih komunikacij s stikom ob kliknaju ...) in povsod nekaj fali oziroma je nepriročno ter slabše kot v osmici. Drobnjakarsko naštevanje je odveč, toda naj gre za klicalni modul, kjer je ikonica za priklic številčnice neumno postavljena na skrajni vrh, nepregledno zasmetenost notifikacijskega središča, slabo galerijo, krovni iskalnik, ki ne išče po imeniku (!), dvojni korak za oglašanje na klic (!), nezmožnost zmanjšanja fotografij v mailu (!) ali za fotoeditor, ki nima opcije share – spisek bedarij je dolg. V kontekst polovičnosti sodi tudi očesno odklepanje, ki je počasnejše in manj zanesljivo od enopoteznega prstnega zbujanja konkurentov.



Medtem ko druge biometrične mobilnike zbudiš in odkleneš v eni potezi, je treba tole lumio najprej s pritiskom predramiti in jo povzdigniti na raven oči. Včasih odklep deluje, celo v temi, prepogostokrat pa bereš "move closer" ali "making sure that it is you ...," nakar obupaš ter odtipkaš pin. Če prevečkrat identifikacija ni uspešna, docela preneha delovati. Si predstavljaš tole ob NFC-plačevanju?



ŠARENIČNI VZORCI

Šarenica je veliki krog v očesu, tisti, v katerem je zenica. Oziroma, bolj strokovno: je gladkomišični kolobar, ki spreminja velikost zenice na podlagi vstopne svetlobe. Deluje torej refleksno, ljudje pa dotično tkivo bolj čislamo, ker daje barvo očesu. Za šarenost oziroma pisanost skrbi melanin – večja količina obarva proti rjavi, manjša proti modri. A odtenek ni enoten, marveč gre za kompleksen mikrovzorec, za katerega so pred skoraj sto leti pogruntali, da je unikaten pri vsakem človeku in nespremenljiv. Zato skeniranje šarenice že dvajset let rabi kot biometrični način za identifikacijo. V ZDA tako delujejo celo bankomati, dočim je najbolj razširjena raba na letališčih, dasi potniki tega niti ne vedo. Kameri pri graničarju je namreč ksiht drugotnega pomena, saj v prvi vrsti beleži ravno očesne mandale. Praviloma to počne v infrardečem spektru, ki da jasnejši kontrast in funkcionira v mraku. Algoritem šarenico razdeli na koncentrične kroge, ki jih dodatno razmeji z radialnimi linijami, nakar skuša popisati čimveč razdelkov. Vseh ni vedno mogoče, saj je vmes veka ali je zenica razširjena. Toda princip se je v praksi izkazal in je ponekod celo učinkovitejši od kožnih minucij. Ameriški vojaki so s šareničnimi skenerji popisovali Afganistance brez dokumentov. V aktualni begunski krizi o takem načinu biometrike sicer ni slišati nič. Na računalnikih se zna pristop uveljaviti, saj vanje vselej gledamo pročelno. Pri mobilnikih pa tudi ob nagli razpoznavi taka uporaba ni naravna.


Čeprav je bila včasih YouTube normalna aplikacija, je na Win10 zgolj bližnjica do mobilne strani, saj sta se Microsoft in Google pred časom sporekla. Povezava s televizorskim appom je sicer še vedno na voljo, ampak kljub temu sta funkcionalnost in občutek slabša. Zastonjski zemljevidi in navigacija Here so bili včasih lepa dodana vrednost žepnih Oken, a odkar je taisti program brezplačen za Android in iOS, to ne drži več. Slabša od konkurence je ravno tako galerija fotografij. Na sliki desno je videti tudi burlesko potezo, da Microsoft leta 2016 uporablja za shranjevanje ikono diskete! Še dobro, da muzikaličnega nucnika ne označuje kaseta.


Kakovost fotografij, ki sežejo do 5300 x 3000, in UHD-videa je edina izpostavitve vredna lastnost. A tudi tej zavda splošna pišmevušnost. Nastavitve so uborne, naprednih funkcij v smislu globinskega megljenja in lepljenja posnetkov v idealnega sploh ni (več). Hardverski gumb ima sicer dve stopnji stiska, toda prstenje je slabše od enakega na xperiji Z5.

Dodatna cokla ekosistema je pregovorno slaba podprtost. Kljub Microsoftovi iniciativi je novih razvijalcev komaj kaj, precej pa jih je platformo celo zapustilo. Dobrih, raznolikih iger manjka, Hearthstona ni in edini redni developer je Microsoft Studios. Malo možnosti je, da ima tvoj trgovec, banka, letalska družba, revija ali katerakoli druga storitev nucnik za Windows. Prav tako z okenskim telefonom pozabi na povezovanje z igračkami, droni in slično periferijo. Še tiste osnovne aplikacije, kot sta Twitter in Facebook, so slabše kot na iOSu in Androidu. Največja hiba za povprečnega Slovenca pa je popolna odsotnost Googlovih servisov. Ni Chroma, ni Gmaila, ni zemljevidov, niti YouTuba po novem ni več. MS je sicer razvil lasten YouTube app, a v resnici je to le bližnjica do navadne spletne strani. Do določenih Googlovih razdelkov, denimo Docs in Photos, ne moreš niti z brskalnikom. Tudi sam ne bi verjel, če ne bi uzrl na lastne oči. Microsoft kajpak nudi lasten ekosistem: oblak OneDrive, Pisarno, Outlook, Skype, Bing ... Toda v naših koncih je G kratkomalo bolj priljubljen. In ko že omenjam naše konce: preklop v slovenščino izniči par detajlnih alinej, na primer tipkarsko drsenje oziroma swype, medtem ko glasovna pomočnica Cortana slovenskemu uporabniku pokaže figo.

Winfon + PC nista lepi par

Glede na poreklo sistema oziroma hvaljeno enakotemeljnost čez več naprav bi uporabnik pričakoval veliko tosmerno dodano vrednost. Sony na primer omogoča pretočno igranje s playstationa na svoje xperie in povezavo joypada. Samsung in Apple zrcalita telefon na računalnik, da lahko prek njega spremljaš SMSe in celo opravljaš klice. Na žalost Microsoft ni udejanjil ničesar podobnega. Naveza z xboxom ostaja izključno stari profilni programček, medtem ko s PCjem uporabne vezi sploh ni. Nekatere redke aplikacije sinhronizirajo nastavitve in priljubljene izbire ter Skypovi pogovori (s precejšnjim zamikom in moteče) polnijo sporočilno vložišče. Menda delujejo tudi zaznamki v kupljenih filmih in glasbi, da lahko brezšivno nadaljuješ gledanje ali sluhanje na drugi napravi, vendar "vpis v vaši regiji trenutno ni podprt". A vse to gre itak prek oblaka, dočim je neposredni most, servisni ali vsebinski, z domačim računalnikom neobstoječ.

Poudarjan fičr okenskega mobitela je povezava z večjim zaslonom, na katerem ni zgolj prezrcaljen desktop v slogu Androida, marveč se tam pokažejo dozdevno resnični Windows 10. Taki v ležeči orientaciji in z aplikacijami, ki imajo polnopraven vmesnik, ne telefoničnega. Continuum, kot se temu reče, je moč izvesti na dva načina: bodisi prek brezvrvičnega Miracasta na TV, bodisi prek dodatne konektorske škatlice display dock in HDMI-kabla na kakršenkoli monitor. Možno je priklopiti še miško in tipkovnico, lahko modrozobo neposredno na telefon ali kakršnokoli na USB-vtičnico na docku. Preizkusil sem obe varianti in četudi vse navedeno drži in Word ter Outlook izgledata bolj polnovredno, dejanske uporabnosti onkraj gledanja filmov ali fotk nisem zaznal. Glavna težava je, da to podpirajo redki programi in skorajda nobena igra. Za povrhu vse teče le celozaslonsko. Težko verjamem, da bi se zaradi te možnosti kdorkoli odpovedal domačemu kompjuterju.


Display dock, ki stane 120 evrov, ima izhoda display port in HDMI ter USB-vtičnice, kamor priklopiš tastaturo in miš ter ključek. Žice so najmanj tri: video, fonična in napajalna. Naveza sicer deluje, a kdor potrebuje Pisarno vsepovsod, si vendarle nabavi prenosnik.

Spet na začetku

Veliko zabavljanja si je prislužil tale mobilnik na Windows, toda upravičenega. Ne le, da sem bil z njim neroden, dobesedno me je oropal opravilnosti na potovanju. Fejsič (ki ga je moral razviti Microsoft, saj se Zuckerbergovi firmi ni dalo ubadati z njim) je čisto sranje in mi je posnetke objavil šele v petem poskusu, pošiljanje gigantskih fotk z Outlookom, ki jih ne resiza, je na ozkih javnih wifijih mukotrpno in za nameček sem se vmes skoraj izgubil, ker so vse predhodne zemljevidne označbe izpuhtele. Situacija je milo rečeno klavrna in celostna izkušnja mnogo slabša kot z Win 8.1.

Prečital sem svoje članke od različice 7.5 dalje in doslej sem venomer polagal upanje na prihodnost, ki se nikoli ni zgodila. Zdaj, ko so v Redmondu spravili vse pod eno streho in bi lahko maksimalno izkoristili vladavino v računalniškem svetu, pa so ga spet tako pobiksali, da so vnovič na začetku. Le kaj jim je bilo treba hiteti oziroma lenariti s sistemom, ki je v vseh pogledih slabši od hitro napredujoče konkurence? Večina očitkov je softverske narave in nedvomno jih bodo sčasoma porihtali ter dodali kakšne posrečene prijeme. Ampak prvi vtisi uporabniške in strokovne javnosti so tisti, ki ostanejo in štejejo. Sam ne bi želel imeti ničesar z razvijalcem, ki je sposoben dati na trg tak podn od izdelka.

Tudi ko odmislim vrsto nekih errorjev in nezaslišano hroščavost, kakršne na telefonu še nisem izkusil, je okolje za splošnega Slovenca manjvredno Androidu in iOSu. Vsakdanjež bo našel komaj kakšno bolj všečno alinejo. Vsekakor je pohvale vredna kakovost fotografij in videa. Meni se je recimo dopadla sistemska možnost snemanja pogovorov, kar pride prav zoper vse lažnivce. Nekdo bo čislal prijeten neikonični dizajn in porekel, da aparat itak potrebuje le za osnovna opravila. Toda vsi ti argumenti propadejo pod serijo omejenosti in pomanjkljivosti, ki si jih aparat za 850 evrov ne bi smel privoščiti. Znabiti, da je tole celo pogreb winfona.

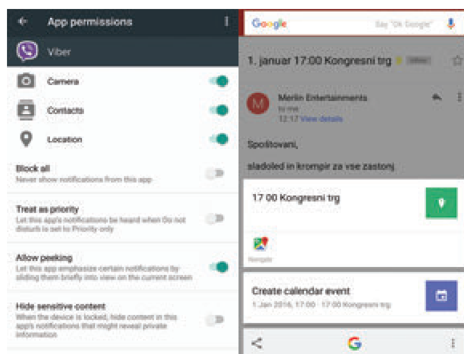
GOOGLE NEXUS 6P

Gigant iz Svetega Frančiška ni polnomočen igralec na področju komercialnega hardvera, vendar kljub temu prodaja izdelke pod lastno blagovno znamko. Najbolj znana je družina nexus, ki predstavlja referenčne naprave z Androidom: tablice, obtelevizorsko škatlico in mobilnike. Zlasti popularni so slednji, saj vselej dostavijo prvovrstno železnino za znatno nižjo ceno. Poleg tega aparate tradicionalno spremlja najnovejša in neokičena različica sistema. Mnogim namreč ne sedejo kožice in okolja drugih proizvajalcev, kot sta HTC sense in Samsung touchwiz. Google za vsako generacijo izbere drugega partnerja in po obeh Korejcih, Tajvancu ter Amerikancu je zdaj red na Kitajcu. Višerazredni model nexus 6P proizvaja šenzenski Huawei, tretji največji mobitelar na severni polobli.
Onegaj ne deluje kitajski, marveč je skrbno odet v petstransko aluminijsko ohišje bele, srebrne ali svetlo črne barvice. Dizajn sicer ni presežek in ostri robovi so čisto nasprotje prijetneje ovalnega iphona 6, toda neličnosti mu ne morem očitati. Ploščica prihaja iz tavelikega razreda, saj zaslon meri 5,7 palca in roba je zaradi dveh zvočnikov več kot drugod, vseeno pa prijetno leže v dlan. Pri tem kazalec sam od sebe prime za čitalnik prstnega vzorca, ki je posrečeno umeščen na sredino zadnje plati. Pri tej velikosti je to boljša rešitev od palčnega skenerja pod ekranom. Prebuditev in odklep sta ob dotiku instantna in princip deluje najmanj enakovredno Applovemu. Enako urno se iz ugaslosti z dvema stiskoma stranske tipke otvori fotografski modus.
Rokovanje s svežim telefonom je gladko in uživaško. V prvi vrsti so za to zaslužni najjači herci snapdragona 810, trije gigabajti pomnila, qHD-pičičnost amoledastega displeja in stereoozvočenje. H gibkosti dodatno pripomore čist sistem z osnovnim naborom Googlovih aplikacij. Nekatere opcije resda manjkajo, recimo kakšna bližnjica, možnost predvajanja galerije na teveju (omogočno je le stoodstotno zrcaljenje zaslona miracast) ali prikaz preteklih komunikacij s klicočim kontaktom.



Za mere in postavke poglej v tabelo v testisu lumie 950 XL, od katere je nexus 6P mnogo bolj priporočljiv. Krogec zadaj je čitalnik prstnega vzorca, menda najhitrejši na trgu, želel pa bi si proti sredini pomaknjeno kamero. Tale robna očesa so mi res smotana.

A odštevši te podrobnosti Gjev nabor vsebuje čisto vse potrebne nucnike, od navigacije prek avtomatičnega fotonalaganja v oblak in števca korakov do pisarniških programov. V naših koncih je to itak najbolj priljubljen in koristen okoliš, pri čemer nudi slovenščino s swypanjem vred.
Nexus 6P je premiera Androida 6.0, slaščičarsko zvanega Marshmallow. Ta navzven revolucije ne prinaša in manjkajo mu nekatere postavke, ki so jih drugi izdelavalci že predstavili. Razvijalci kot največji uporabniški bonus omenjajo 'Google Now on Tap', ki ob podržanju domačega gumba kjerkoli odpre kontekstualne povezave glede na prikazovano vsebino. Si denimo na strani od Tanzanije in se moreš z eno potezo prežarčiti na zemljevid. Ali dobiš SMS z omembo naslova filma, pomočnik pa priročno ponudi IMDB-stran in v ZDA najbrž še kinospored. Žal funkcija ne deluje, če je jezik slovenščina. Nadalje so uvedli nadzor nad dovoljenji in početjem aplikacij, recimo nad podatkovanjem v ozadju in notifikacijami. To je mnogo bolj demokratično od prejšnjega načina 'privoli ali nič'. Naslednji doprinos je sistemsko podprto prstno identificiranje, ki ga lahko posihmal uporablja katerakoli aplikacija. Zaenkrat je taka zgolj trgovina Play. Dobrodošla noviteta je oblačno shranjevanje nastavitev aplikacij in napredka v igrah, kar mora softver seveda podpirati. In nenazadnje, sistem gre po določenem času nepremičnosti v ultravarčevalni dremež (doze).



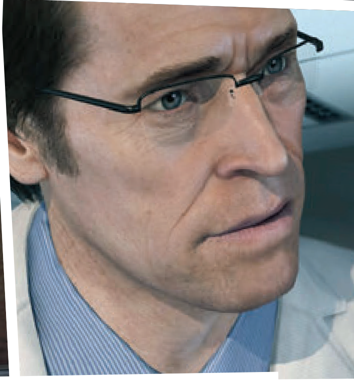
Ker sta teženje z obvestili in zahrbtno povezovanje še zmeraj privzeto pocahnana, pri čemer je vse skupaj stvar naprednih nastavitev za vsak program posebej, se večina lastnikov s permissioni ne bo ukvarjala. Desno je primer Google Now on Tap: iz maila z datumskimi in lokacijskimi podatki predlaga koledarsko beležko in zemljevidno označbo.

Premijski nexus kakopak ne košta le par stotakov, marveč 600 njih (decembrska cena v Trstu), kar pa je še vedno dva ali tri manj od konkurence. Za ta denar dobiš superhiter fon z najodličnejšim Samsungovim zaslonom in vrhunsko zajemalko spominov, ki je primerljiva z lumio 950. Pikslov ima ducat mega in tipalo je večje kod drugod, zato je razlika napram ifonu 6S opazna. Najbolj očitna je v slabši svetlobi. Nekateri videosnemalci so poočitali manko mehanskega stabilizatorja, ki ga digitalni umirjevalnik ne more nadomestiti, medtem ko sem sam bolj pogrešal dvostopenjski hardverski prožilnik. Razočarala pa me je precejšnja energijska požrtnost. Zmogljivi bateriji navzlic omogoča mnogo manj aktivnega časa kot Applov in Samsungov korenjak. To zna biti tolikanj večja cokla, ker je priključek USB-C, ki bo še lep čas zelo redek, indukcijskega polnjenja pa na rovaš tankosti ni. Ampak mimo tega dam aparatu palec gor. Upam le, da pri nas ne bodo zagnojili z ridikulozno ceno. ***LordFebo***

ONKRAJ

- DVOJE DUŠ -









Jodie, Aiden in LordFebo se znova podajo na brezprimerno pustolovščino spoznavanja dveh svetov. Izkušnja na playstationu 4 ni nič drugačnejša od one spred dveh letih na trojki, toda še vedno je edinstvena v dogajanju in povesti.

Jodie je ... 'posebna'. Normalno življenje ji preprečuje nevidna in skrivnostna entiteta, s katero je neločljivo povezana že od rojstva. Aiden, kakor je duhu ime, kljub neotipljivosti ni namišljeni prijatelj, kajti njegov vpliv na stvarno okolico je očiten. Premikati zna predmete, daviti ljudi, zdraviti in celo prevzeti telesa. S svojimi močmi varuje Jodie, nemalokrat pa jo zaradi lastne volje in ljubosumnega značaja spravi v težave. Punca zategadelj odrašča na zaprtem oddelku inštituta za raziskovanje paranormalnih dejavnosti, kjer sta njena edina prijatelja znanstvenika. Nakar si jo s figo v žepu prisvoji CIA, ki izvaja nevarne eksperimente z vzporednim svetom. A Jodie bi rada zgolj izvedela, kdo je njen spremljevalni dæmon.

INTERAKTIVNI FILM

Beyond: Two Souls ni arkada, v kateri bi spretnostno zavdajali nasprotnikom. Niti ni klasična avantura z pobiranjem in rabo predmetov ter reševanjem ugank. Izdelku najbolj paše označba interaktivnega filma, saj gre za edinstveno pripovedno dogodivščino, ki jo bolj doživljaš kot igraš. Zato v njej uživa tudi sogledalec, ne samo držalec joypada. Pri tem dramaturško vrednost dvigujejo neprestane odločitve in izbire, ki dajejo občutek pletenja lastne niti. Največ zaslug za splošno privlačnost pa ima sama predstavitev, kajti kadriranje in podajanje zgodbe pritičeta filmu. Računalniški grafiki navzlic so akterji pravi igralci – med njimi Ellen Page in Willem Dafoe – in gibanje je v celoti zajeto. Naj gre za tek, pretepanje ali mrščenje obraza, vse animacije so pristne.

Upravljanju bi bil skorajda kos TV-daljinec, kajti tu ni namenskih tipk za strel, udarec in skok. Akcije izvajamo potom na ekranu izpisanih tipk oziroma kratkih zaporedij. Ob pridržanem Xu dečva steče v naslednji zaklon, zamašek odvije z vrtenjem gobice, za skok je treba dvigniti gamepad in pri plezanju noge premikata gumba L1 ter R1. Princip je sicer poznan pod oznako QTE, vendar gre za enostavno obliko, ki največkrat terja en netempiran stisk. Celo v redkih trenutkih, ko se Jodie pretepa in je treba kao hitreje reagirati, ne more zares umreti. Še največ motoričnih spretnosti zahteva dvogobično prostorsko pilotiranje Aidena, ki leti skozi stene in strope. Vanj je moč skočiti skoraj v vsakem trenutku in punci pomagati čez ovire ali zoper neprijatelje.

OD OTROŠKE SOBE DO BOJIŠČA

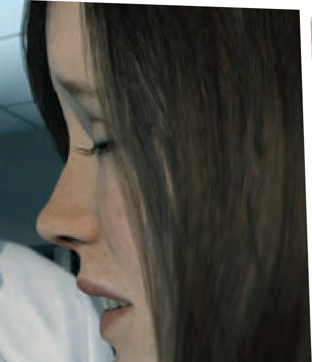
Štorija gledalca ali več njih pelje skozi osemnajst nežidanih let sobivanja dveh povezanih duš, ki iščeta odgovore o lastnem obstoju. Dogajanje na tej poti bi bilo le stežka bolj raznoliko. Zdaj je punca na spektakularnem begu pred oblastmi, čemur sledi žalostna retrospektiva na sedemletnico, ki živi pri krušnih starših in jo preganjajo pošasti, koj zatem pa spoznavamo njene pubertetniške težave. Od tam gre na vojaško urjenje in tajne naloge na drugem koncu sveta, se sooči s prikaznimi iz onkraja in potem spet s tozemskimi, čisto vsakdanjimi prilikami.

Temu primerno je početje upravljalca. Najprej malo Jodie sprehaja po hiši in ji z Aidenom pomaga do piškotov na polici, nakar se globoko v kleti raziskovalnega laboratorija spopada z zombiji. Nato s tapkanjem reže čebulo in izbira, koliko popra bo v jedi, dočim sledeča misija zahteva šunjanje po afriškem mestu in navidez hitroprstno branjenje pred zamorskimi mačetami. Še vedno pa je Beyond v prvi vrsti drama, ne akcijski spektakel.





Predstava nima prešernega značaja. Aiden je veliko breme, zaradi katerega Jodie nima lepega otroštva. Za nameček ji ga pestijo še zlobni vrstniki.









Spoilerska pomoč: nima veze, kaj Jodie skuha ali obleče, z Ryanom bosta pristala v postelji zgolj ob predpogoju, da punca v najstniških letih ni imela travme v biljardnici.

Nekatera poglavja so seveda bolj zanimiva od drugih, ampak predstava sodelujočih bitij iz različnih svetov je privlačna skozi vseh petindvajset odlomkov življenja. Izvrstni sta že sama zamisel in fabula, ki ju krona še filmska izvedba. Takisto godi obilje možnosti, detajlov, obstranskosti in malih dozdevnih vejitev. Če Jodie ne uspe pobegniti policajem, jo bo pač lisic osvobodil Aiden. Za zmenek se lahko obleče v kavbojke in naroči pico ali pripravi romantično večerjo. Zlobni mulariji se more maščevati ali pravočasno zapustiti zabavo. Do denarja je moč priti z uličnim brenkanjem ali z oropanjem bankomata. O svoji preteklosti se lahko Jožica zlaže ali kratkomalo ne odgovori ničesar. Ljudje okoli nje umrjejo ali pa tudi ne. Takih primerov in neobveznih podrobnosti je čuda ter prvemu skozihodu znatno dvigujejo vrednost.

NASLEDNJEGENERACIJSKA ENAKOST

Kljub unikatnosti in obči priporočljivosti popoln izdelek Beyond vseeno ni. Igralci smo mu že leta 2013 očitali pretirano popreproščenost, predvsem na rovaš izkušnje s podobnim predhodnim Heavy Rainom, ki je predstavljal večji igralni izziv. Druga zamera gre prevečkratni navideznosti vejitev in prekonkretni linearnosti. To spoznaš ob reprizi oziroma pri vnovičnem preizkušanju posamičnih poglavij. Dejanja z daljnosežnim vplivom obstajajo, vendar so redka ali brez prave vrednosti. Resda lahko zamočiš, na primer popušiš proti zlobnemu duhu ali zaradi štoravosti skoraj pogineš v požaru. Toda normalnemu igričarju se to ne bo primerilo, poleg tega razen drugačnega prizora ali dialoga razlike ne bo. Praviloma so dogodki in izidi določeni. Malce neumno je tudi, da odločitvam navkljub Jodie često ne postopa nič drugače. Velim ji, da naj zavrne povabilo, a ona ne oziraje na to sprejme ples s kmetavzom. Nadalje so nasilne in nemoralne poteze pogosto bolj nagrajene, recimo skrajna spiritualneževa maščevalnost. Edine nagradice za idealne izteke v smislu neopaženosti ali neagresivnosti so trofeje. Ker poglavja nimajo vmesnih shranjevanj, je to precej jezljivo, saj gre v praznem upanju po drugačnem zaključku vnemar veliko časa.

Različica za playstation 4 ne popravi nobenega minusa izvirnika. Vsebinsko je zadeva dopičično enaka, lepša je le grafika, Arabci so menda manj rjavi in po novem za vzdušje poleg tresavice skrbi oglašanje kontrolnika. Vključen je vadbeni poligon, skozi katerega se morata Jodie in Aiden prebiti sodelovalno, ampak ta je bil že v specialni izdaji na trojki. Frišen element je edinole možnost doživetja zgodbe v kronološkem zaporedju, kajti izvorna predstava je niz časovno razmetanih dogodkov. Sem potihem upal, da so vmes izgotovili še kakšno poglavje, saj takrat zagotovo niso udejanjili vseh idej. Ampak za kaj takega bi morali ponovno rekrutirati igralce. Očitno je odsotnost nove igralne vsebine v teh HD-remejkih postala uravnilovka.

Pred dvema letoma Beyondu nisem dal ocene z razlogom, da je komaj kaj več od dobrega sedemurnega filma. To je še vedno res, a drži takisto takratno mnenje, da je ogled obvezen za slehernika, ki čisla take ali drugačne vodene zgodbe. Kljub temu, da je v tem času izšlo še nekaj sorodnih naslovov, najmanj Life is Strange in D4, tole ostaja remek delo interaktivnega filma, ki sem si ga z veseljem ponovno ogledal. Za nameček ima nova izdaja za PS4 polovično ceno. Kupi ali sposodi si, trpljenje mlade Jodie je treba podoživeti. Pri tem komaj čakam na vnovični izid Heavy Raina čez nekaj mesecev. Ta ima več vsebine, nudi globljo igralno izkušnjo in cepitvam daje več teže.



Nagradni video pokaže, kako je videti zajemanje gibov.



X naredi marsikaj, med drugim blokira udarce in ujčka novorojenčka. V smislu dogajanja in podajanja izkušnje je Beyond res mojstrovina.

Poguba starih lovcev

Lani spomladi izdani Bloodborne za playstation 4 je dobil konkretno in bojda edino razširitev, The Old Hunters. Sneti vnovič razčleni temeljno igro, nakar se poda v Jagrovo môro, kjer za vsakim vogalom tičijo posebej okrutni sovražniki. Taki, ki jih ni moč ugonobiti z enim strelom z razdalje in njihovih očiščenih črepinj trofejno pritrditi na zid.

Viktorijanska srhljivka Bloodborne je posebna. Ne le zato, ker je edina konzolna ekskluziva v našem izboru lanskih najiger. Nak, razlike glede na 'običajne' špile segajo globlje. Po eni strani je ta tretjeosebna sekljaška igra z močnim vplivom frpjskih elementov zelo moderna. Umeščena je v velik, povezan, dokaj odprt svet s številnimi nadzornimi točkami, med katerimi se je moč po mili volji teleportirati. Nadalje je Bloodborne namesto v širne, pretežno generične planjave *open-world* naslovov zaljubljen v intimne lokacije, izrezbarjene do zadnjih podrobnosti. Med sabo so prefrigano povezane v zamotano mrežo stez, tunelov, mostičev in lestev, ki seže visoko in globoko, ne le široko ter daleč. Ničkolikokrat si presenečen, ko po zavzetem raziskovanju odsuneš okovane duri in se znajdeš na znani lokaciji, s čimer si za vekomaj odpreš bližnjico. Super nagrada za hrabrega avanturista!

Takisto imaš proste roke pri razvoju svojega lovca na monstrume. V Bloodbornu ni tradicionalnih poklicev, marveč šteje le, koliko izkušenj si vložil v to ali ono od šestih statistik. Od klasične mišične moči do manj otipljivih postavk, kot sta *bloodtinge* in *arcane*. Erpegejska plast še zdaleč ni zanemarljiva, kajti bolj kot ti uspe krepitev lovca povezati z orožji, katerih moč narašča glede na to ali ono lastnost (scaling), laže ti je.



Ludwig je eden od šefov v Starih lovcih. Njega dni je bil prvi jager pošasti z žegnom Cerkve zdravljenja. A njihov napitek je sprožil kugo, ki je uničila Yharnam.

Škrlatni ustroj

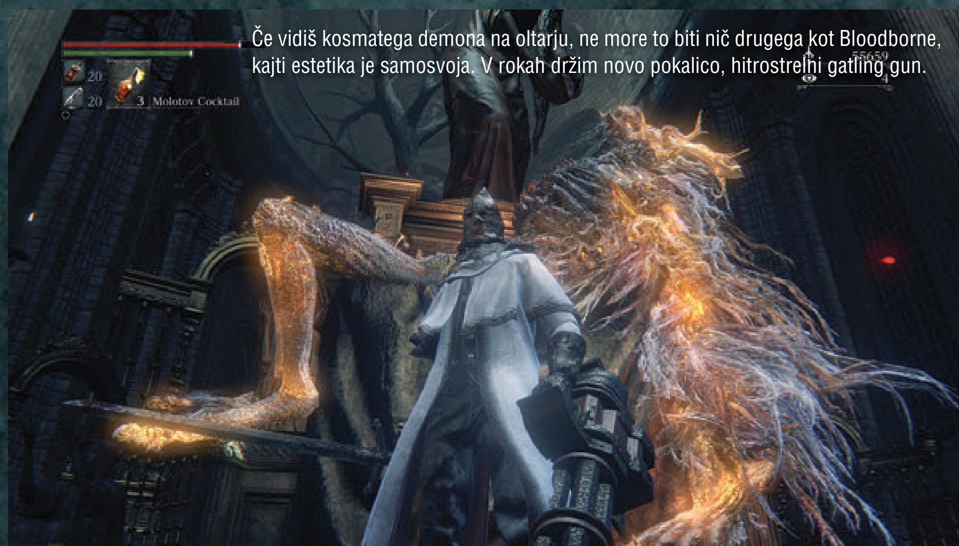
No, 'laže' z narekovaji, kajti Bloodborne je tudi staromodna, hardcore igra. Prodali so je več kot dva milijona izvodov, vendar bi bil presenečen, če bi konec ugledala desetina kupcev. Kaj šele, da bi se jih konkreten delež lotil še bolj trdovratnih skozihodov na new game +, ++ in tako naprej. Ni izbire krovne zahtevnosti v slogu Witcherja ali enostavnega modusa kot v Pillars of Eternity. Zato je treba navzlic konkretni obsežnosti vsega stalno upoštevati mikroraven, posebej vzorce, ki pri arkadnih obračunih z možnostjo zaklepa tarče vodijo sovrage. Rutini se prepustiš le pri tlačanskem nabiranju odmevov v 'runih', ko tečeš med izbranima svetilkama in pobijaš. A tudi tam te utegnejo pokončati oziroma najdeš kako skrivnost, ki jih ne manjka. Med njimi obskurnih, ob katerih zazijaš celo, ko jih najdeš v spletnem pomagalniku. Še dobro, da ob njih niso vdelali miselnih orehov, saj bi se tempo čisto ustavil.

Postopki odstranjevanja capinov se močno spreminjajo glede na tvojo opremo, pri čemer pride do izraza dvojna narava hladnih krepelc, ki imajo po dve obliki in s tem funkciji. Meč, s katerim opletaš hitro, se s pritiskom na gumb prelevi v macolo, ki je počasnejša, a silnejša. Puške in pištole pa so ravno toliko namenjene deljenju poškodb kot prekinjanju sovražnikovih napadov. V spopadih z obojim nenehno iščeš prave trenutke in otvoritve, saj so ti sposobne zavdati najbolj bedne nakazice, kot so lajajoče vrane in stekli psi. Kaj šele naprednejše spake, od rabljev z nabrušenimi sekirami in hehetajočih se coprnic do mimohoda ogromnih, agresivnih šefov, med katerimi ne manjka tako oduren pajek, kakršnega D&D in Resident Evil nista zmogla nikdar predočiti. Domala sleherni obračun terja zvrhano mero previdnosti, natančnosti, spretnosti in študiranja, pri čemer nimaš ščita, temveč se moraš zanesti na prestrezanje s pokalico, izmikanje, razdaljo in določen čas, v katerem si lahko z uspešnim napadom povrneš del izgubljene energije. Ali na kako zvijačo, ki so namerno prisotne kot izhodi v sili.

Moj hladni grob

Ko crkneš, se po zgledu botrske serije Dark Souls znajdeš ob nazadnje obiskanem kresu, ee, teleportirni svetilki. Tedaj vsi ubiti rokomavhi oživijo in imaš natanko eno priložnost, da dosežeš kraj smrti ter si povrneš vmes nabrane 'krvave odmeve', ki so istočasno izkušenjske točke in denar. Če umreš, preden jih pobašeš, za vekomaj izginejo. Tako si razklan med željo po napredovanju in vrnitvi v kočo, kjer zbrano unovčiš in se tako zavaruješ proti izgubi. Na srečo po zgledu Temnih duš obdržiš pobrane predmete in na svojih mestih ostanejo vse udejanjene bližnjice. Drugače bi bila igra brutalna, tako pa je 'samo' mesarska in nadvse zahtevna.

Da si pod večjim pritiskom, skrbi grozljivo vzdušje. Japonski avtorji so tesnobno evropsko srednjeveškost iz Dark Souls nadgradili z gotskimi pročelji in oživelimi gargojlami ter s cthulhujskimi miti H. P. Lovecrafta (odpri Joker 187). Američan je v slogu kozmičnega hororja pisateljeval o tujskih dimenzijah in strašnih bitjih v njih, ob stiku s katerimi se človeku omrači um. Mesto Yharnam v Bloodbornu so si podredile prav take nakaze, katerih vpliv je viden po norosti, razpadu in mutacijah. Nekdaj veličastne utrdbe so napolnjene z ječečimi prikaznimi in meščani se skrivajo za tesno zaprtimi vrati, medtem ko po ulicah tavajo segniteži z lovkami v ustih.



Če vidiš kosmatega demona na oltarju, ne more to biti nič drugega kot Bloodborne, kajti estetika je samosvoja. V rokah držim novo pokalico, hitrostrelni gatling gun.



Navadni sovragi, kot je tale stric, niso posebej dodelani. So se pa potrudili pri šefih – ti imajo še nekoliko bolj prefinjene vzorce, ki se dobro upirajo naštudiranju.

Ravno iz prisostvovanja obisku vsemirskih studov je seštrikan levji delež zgodbe, ki je ne podajajo tekst, govor in animirane sekvence, temveč sámo igralno izkustvo. Tak pristop je moderen in staromoden hkrati, tako kot ves Bloodborne, največji posebnež med lanskimi odličnicami. Ki je v razširjeni obliki zdaj še privlačnejši.

Na obisk v lovsko môro

Če pričakuješ, da boš Old Hunters pognal skozi menijsko postavko ali da se bo v štabu pojavil kažipot, se motiš. Treba je lastnoočesno opaziti, da so se pred zatočiščem pojavile drobnarije, kot je zvon za priklic umetnih herojev, katerih pomoč pri tepežu glavarjev boš cenil. Kajpak je mogoče pozvati žive pomagače ali doživeti vdor naključnih plenilcev prek interneta, kar ponavlja dosedanjo večigralsko plat. Nadalje moraš sam najti tipa, ki omogoči pridružitev novi gildi, in (kvarnik!) vstopno točko v dodatek, ki je pri samotnem drevesu za nagrobniki pri svetilki Cathedral Ward, levo dol po stopnicah.
Ko se prežarčiš v novo, obsežno območje Hunter's Nightmare, kamor se nato vračaš z novo lampo, ugotoviš, da si prispel v izkrivljeno mineštro že videnih in novih območij. Čudaška sila jih je spojila v delno prepoznaven in deloma izviren odsek Yharnama, nad katerim se je vmes zdanilo. Stopnice k veliki katedrali, kjer si nagarbal kosmato Amelio, so ujete med gromozanske korenine in novonastale puste gričke, in ko nekaj metrov od nje stečeš skozi predor, taisto cerkev uzreš v dalji. Huh. Med prevrnjenimi hišami in razmetanim kamenjem prideš do reke krvi, iz katere vijejo roke še živi okostnjaki, izvira pa iz mrakobne špilje rdečih oči. Še naprej prispeš v laboratorij z nečloveškimi eksperimenti, pokvarjen astralni zvonik in črnikavo ribiško vasico s pripadajočim svetilnikom ter sistemom votlin.


Hunter's Nightmare se brezšivno vklopi v obstoječo vsebino in postane še eno od območij, med katerimi instantno preskakuješ. Malo tja, malo v zasneženi grad …

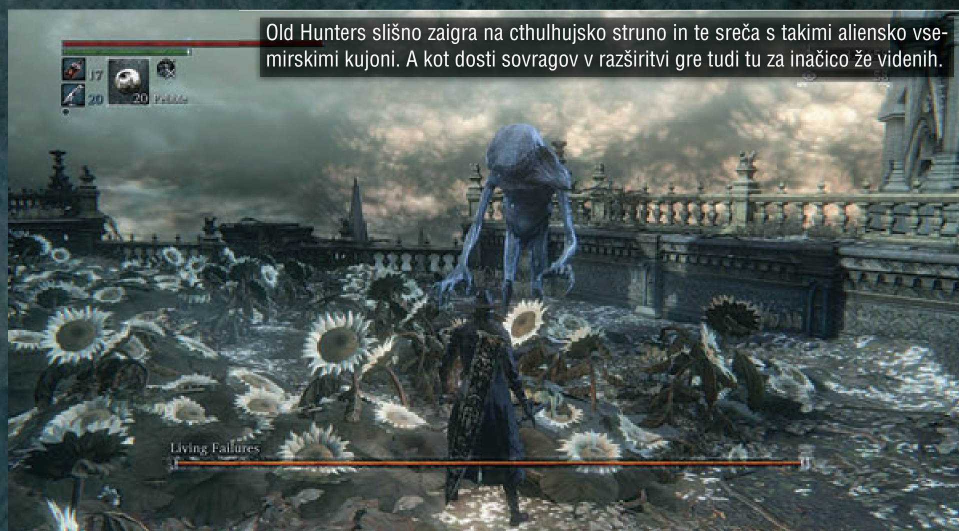
Dan lovke

Da ugledaš sleherno lokacijo in se pomeriš z vsemi petimi novimi šefi, od nekdaj prvega cerkvenega lovca, ki se je preoblikoval v orjaškega stéklega štirinožca, prek stolpne gospe do parazitske nakaze, ki z lovecraftovstjo daje okus vsej odpravi, moraš garati. V Lovčevo moro lahko sicer vstopiš po porazu vikarke Amelie, kar je dosti zgodaj. A v resnici je to vsebina za lik, ki je dal skozi pol osnovnega špila. V nasprotnem primeru moraš biti megastično nadrkan ali posedovati azijske reflekse, saj te ume zmleti že en pokasiran udarec. Zlasti od kolovodij. Nabor kanalj sicer ni posebej svež, saj dostikrat naletiš na že znane beštije ali njihove nekoliko spremenjene verzije. Lotijo se te denimo jedke inačice bolhastih bab iz gradu Cainhurst, malo šibkejši Blood Starved Beast iz temeljne igre in korpulentne sekiraše z raketometi in simpatičnimi zobnimi protezami. A kleč je v tem, da je treba razširitvi skrivnosti trgati iz preperelih nedrij. Čari pridejo šele po dosti tvojega vložka, naj bodo to vnovič premeteno izrisane lokacije, ki se impresivno razpredajo in nato zdruznejo same vase, ali jerbas opreme. Deležen si finih oblačil, kot je mesarski set, ki podari dodatno zaščito pred fizičnimi in arcane napadi, ter kar šestnajstih orožij, ki obsegajo mitraljez, ognjeno kladivo in celo cthulhujskega parazita, ki ti omogoči napade z lovkami. Nova krepelca dodatno razširijo nabor taktik in pristopov, če si se jih pripravljen navajati in zanje iskati nadgraditvene kose strjene kri. Z njimi spočetka omenjeni postavki arcane in bloodtinge kar opazno pridobita na veljavnosti.

Najbolj zahteven je Old Hunters zato, ker v njem naživu ustrezno mrgoli lovcev. Ti zajebani, ljudem slični sovražniki so razmeščeni tudi po nerazširjenem Bloodbornu. Vendar so tam šefovske narave in izginejo, ko jih potolčeš. Tod pa oživljajo in števil-nim se ne da ogniti. Napadajo te s krutimi rezili, plamenečimi kladivi in kosi protibegunske ograje, streljajo nate, te zasledujejo in naskakujejo, krožijo ter se umikajo, z okoljskimi beštijami pa se borijo ali jim pomagajo. Jagri tako po vedenju kot oborožitvi solidno oponašajo ljudi in te znajo dodobra spraviti ob živce, kajti boji z njimi so še bolj dinamični in tvegani kot z legijami siceršnjih spakov.

V čudnih časih umre še smrt

V Old Hunters sicer ne pridobiš ničesar takega, s čimer bi si bistveno olajšal pot skozi temeljno igro, niti ne vzbuja navdušenja na prvo žogo. A bolj kot igraš, več mutacij in šefov kot srečaš ter več okolice kot vidiš, bolj se ti zdi, da je to intimni del Bloodborna, ki je definitivno vreden 15 evrov v spletni štacuni. Igra sama pa sploh, še bolj zdaj, ko je na razpolago inačica Game of the Year Edition za standardno ceno z vključenim dodatkom in so jo vmes polakirali. Četudi gladkost ostaja malce kilava, so poskrbeli za hitrejše nalaganje in uredili še nekaj tečnosti. Škoda le, da niso sneli z vajeti novega cikla v new game +, saj so tam sovragi na istih mestih, namesto da bi bila ta plat razmigana kot v Dark Souls II. To nadomestijo stranske ječe, 'chalice dungeons', ki z naključnostjo zagotavljajo dolgotrajno privlačnost. Skratka, sladokusni biser v knjižnici playstationa 4 se z Old Hunters še bolj lesketa – a seveda le za tiste z zadosti časa, potrpljenja ter sposobnosti.



Old Hunters slišno zaigra na cthulhujsko struno in te sreča s takimi aliensko vsemirskimi kujoni. A kot dosti sovragov v razširitvi gre tudi tu za inačico že videnih.



Ubadanje s talci je ključno, saj jih srečaš večkrat kot bombe. Spodaj ujeto ženščino spremljam do točke izvleka, zgoraj pa mi je to napeto dejanje naposled uspelo.



Zajete je treba včasih braniti, kar počneš z enim od številnih operaterjev. Recepta za zmagovito ekipo (spodaj) ni, se pa morajo njihove veščine dopolnjevati.





Rainbow Six: Siege

Mavričnost v naslovu te večigralske prvoosebne streljanke nima zveze z LGBT-skupnostjo, saj to ni 'rainbow sex', temveč obuja nekdaj proslavljeni niz taktičnih iger z imenom vmes umrlega Toma Clancyja. Slavni pisatelj vojaških trilerjev si je pod imenom Rainbow zamislil mednarodno protiteroristično policijsko enoto in o njej spisal roman. Toda grupa je zaživela šele v špilih, ki so se z zlatimi črkami vpisali v anale čislavcev premišljenega pristopa k iztrebljanju zlohotnežev. Preden smo se odpravili v misijo, smo umetnopametnim spremljevalcem detajlno naročili, kaj naj počno, nakar smo izvedli orkestrirano akcijo ... oziroma polomijado, ki je terjala niz ponovitev. Večkrat drugo kot prvo, trpek heh.

Žal se je R6 začetkom minulega desetletja s trojko Raven Shield izpel, po štirici Lockdown pa so se mu odpovedali še izvirni avtorji Red Storm in razvoj je prešel k ustaljenim Ubisoftovim studiem. Ti z Vegasoma serije niso znali več usposobiti, medtem ko je dolgo oznanjani Patriots za PC, PS4 in xbox one kratkomalo odmrl. Zato je presenetljivo, da je Siege sploh izšel – in da je soliden.

Najdeni Crusoe

Kdor bi rad v spomin na stare čase skočil v usmrajene škornje komandosov in se na podlagi podrobnega načrta pomeril z računalniškimi nepridipravi, naj tovrstne upe koj prestreli, zbombardira in pozabi. Samotarska komponenta sestoji iz enajstih nivojev, kjer moraš na lastno pest izpolniti cilje v slogu 'reši talca' in 'onesposobi bombo'. Zaradi manka navodil ti ne delujejo kot tutoriali, marveč vlogo slednjih prevzamejo kratki videi, kar ni v redu. Najprvo bi bilo vendarle na mestu interaktivno učenje, kjer bi te na orenk obračune pripravljali boti, nakar bi se igralec premaknil na večigralsko srž.

Za nameček je to skoraj vse, kar je od enoigralstva na razpolago, saj kampanje ni. Čase, ko druženje ni bilo obvezno, še najbolj obuja modus lone wolf, v katerem si sam proti številnim umetnežem. Toda Rainbow je bil vedno ekipna igra, zato ta ne nudi pravega občutka. Puščavniške stopnje pa opraviš kvečjemu za interno valuto, s katero odklepaš nove kapse, o čemer bom spregovoril kasneje. Glede na polno ceno igre in slavno zapuščino bi nekoliko več samotarstva sedlo. Navsezadnje je imel že prvenec osemindevetdesetega obe plati. Prav tako ni razdeljenega zaslona, tako da pozabi na seanse s kolegi v istem prostoru. Toda osemnajst let kasneje pri naslovih te baže pač kraljuje spletno večigralstvo, ki ga skupnost daleč najbolj pričakuje in čisla.

Mačka, miš in svinec

Večigralsko celoto zaokroža dvoje načinov udejstvovanja. Eden je terrorist hunt, kjer se s štirimi naključneži ali prijatelji spopadeš z računalniškimi nasprotniki. Pogoji in karte se sproti spreminjajo po igrini volji: zdaj moraš rešiti talca in ga odvleči do rešiteljske točke, drugod taistega ubožca ščititi pred valovi umetnih napadalcev, deaktivirati je treba bombo, za kar nekdo v moštvu s sabo vlači ustrezno napravo, pobiti vse nepridiprave, ščititi VIPovca. Obnavljanja energije ni, kvečjemu se po uničenem zaščitnem jopiču prestreljen znajdeš na tleh. Tam si tiščiš rano in upaš, da bo mimo pritekel sotrpin, ki te bo spravil na noge s polovico zdravja. Po smrti se spremeniš v opazovalca, ki lahko menjava med pogledi in tovarišem kibicira.

Bitke trajajo po nekaj minut, kar je ravno prav za to dobo, ko je pozornost na nižku, in stalno se menjavajo tako prizorišča kot pogoji. Talec se znajde drugod, sobe napolni rumen plin, ki omejuje vidljivost, in podobno. Višja kot je težavnost (normal – hard – realistic), več je sredstvenega izplena, saj hitreje umreš in sovragi opazno bolje ciljajo. A kljub porazu si še vedno deležen nagrade, tako da te k igranju vleče, čeravno si začetnik in neroda.

Ko te boti nehajo streljati med oči, je čas za drugi ključni modus, enostavno klicani 'multiplayer', v katerem se udari dvoje petčlanskih ekip. Ena nekaj brani, denimo posodo s smrtonosnim materialom, druga skuša cilj zajeti. Oboje vključuje eliminacijo slehernega nasprotnika. Pred obračunom je na vrsti pripravljalna faza, v kateri skušajo napadalci s štirikolesnimi izvidniškimi robotki odkriti cilj. Branilci pa se razporejajo, zakrivajo okna in s kovinskimi ploščami krepijo zidove. Tudi v 'multiplayerju' se ne moreš zdraviti, temveč streli cefrajo oklep, ki ga je hitro konec. Taka strogost pomeni, da šteje vsak delec jopiča in sleherni član ekipe. Že ob smrti prvega kamerada veš, da bo odslej konkretno teže.

81
"Check your corners!" se dere Sneti. Drugovi ga ne slišijo. Ker so mrtvi.
XBO / PS4 / PC Ubisoft





Medtem ko na zgornji sliki kot branilec krepim zidove v mirni minuti pred naskokom sovragov, spodaj v vlogi napadalca drvim za nekom, ki ve, kam gre.

Po smrti (zgoraj) lahko opazujem dejanja kolegov, jim svetujem in se nadejam, da jim bo uspelo potamaniti vse sovrage. Ko sem spet na vrsti, odigram bolje!





Edn me je s stropa ubu!

Dva modusa in prgišče enoigralstva se sliši malo in težava nastane, če hočeš igrati zaželeno varianto (teh je sedem) na točno določeni karti. Vse se določa naključno, zato se ne moreš dobiti s frendi in iti po talca v alpsko počitniško hišo, ki vam je najljubša. Prav tako je nazadnjaško, da spopade namesto namenskih strežnikov gosti konzola oziroma računalnik enega od udeležencev. Če ta odide, je runde takoj konec, kar je tako 2007. Grafika ni baš spektakularna in prizorišč ne mrgoli – enajst jih je, dočim so ekipe sestavljene zgolj iz specialnih enot in nekih maskirancev, namesto da bi kot turbanast bradač vihtel bodalo in naskakoval z aktiviranim eksplozivom okrog pasu. In naposled manjka poškodbeni model, saj ne moreš krvaveti iz noge ali slabše meriti, ker so ti obstrelili dlan. Najbrž sem stara tečnoba, a zdi se mi, da bi bil za kaj takega v Rainbowu že čas.

Vendarle Siege levji delež zamer odtehta z odlikami. Enajst kart ni mnogo, toda kritizirati cifro je neumestno, saj so prisotne številne podrobnosti. Ne le to, da so lokacije raznolike (mestna stavba, vila, potniško letalo ...) in osvetljene ali mračne, kar močno spremeni občutek. Manjkajo nočnogledi, ampak ti bi izničili učinek temnih kotov, od koder te ustrelijo v bobnič, če si količkaj brezglav. Isto velja za odsotnost toplotnega pogleda. A ključna lastnost je uničljivost marsikatere površine. Okna so denimo zabarikadirana z lesenimi pregradami, ki jih razbiješ s streljanjem ali udarci, s čimer se zabremzaš in naznaniš svojo prisotnost. Ameriško tanke stene krogle prebijejo, razen če so ojačane s kovino, kar je vidno na zunanji strani. V tem primeru jih lahko razstreliš, navadni zidovi pa dinamično razpadejo in ponudijo strelsko lino, ki lahko škodi ali koristi. V tleh so lopute, ki jih lahko prebiješ, in moč se je z vrvjo spustiti ali vzpeti po zunanji strani sten, kar je bolj frajersko od rabe lestev in stopnic.

Na prefrigano oblikovanih nivojih nisi nikjer varen. Pomnim nadmočno situacijo, ko sem kot siegovski zelenec v pisarni pričakoval naskok sovražnikov skozi vrata, nakar me je skoraj fršlok, ko so treskoma uleteli skozi okna za mano. Kasneje sem naštudiral koristnost ostalih elementov, kot so flashbangi, ogledne kamere, premični jekleni zakloni, bodeča žica na tleh, elektrificirane površine in bomba, ki jo sproži premikanje v bližini. Ter celo švigajoči vozeči troti, s katerimi je moč sovrage tako izživcirati, da med besnim streljanjem poškodujejo drug drugega. Ne velja pozabiti na drugačno premikanje kot v arkadah: počasen si in tvoji skoki niso kobiličasti, moč se je nagibati okrog vogalov in se plaziti po trebuhu in hrbtu, pri čemer lahko meriš. Še en izpostavitve vreden element je zvok, saj je mogoče capine locirati po strelih, bobnenju, hrskanju in korakih. Tovariše vidiš skozi stene, ker ste se prej skupaj tuširali, rokomavhov pač ne. V rahlo futurističnem, a še vedno prepoznavnem svetu Rainbow Sixa ni prostora za batmane.

V štacuni z belim blagom

Siegevi maskirani maščevalci nosijo vsak svojo opremo, ki je bistvena za pristop k situacijam. Teh 'operaterjev' je dvajset, po štirje na organizacijo te ali one države (ameriški FBI SWAT, ruski Specnaz, britanski SAS, francoski GIGN, nemški GSG 9), in so zelo raznovrstni. Nekdo vlači s sabo macolo, s katero podira uničljive površine, da kosi letijo vsepovprek, drugi aktivira oblake toksične sape, tretji skozi ovire zaznava bitje srca, četrti ima povečavo za ostrostrelstvo, peti lepi pasti na okna in vrata, šesti oživlja z razdalje. Za nameček je od klase odvisna oborožitev, saj ne more vsakdo zapreči šotganke. Ni treba dvakrat reči, da je uspeh močno odvisen tako od primerne rabe veščin kot od sestave ekipe. Da so le-te raznolike, zagotavlja dejstvo, da je lahko v njih samo po en operater določene vrste, zato ni podvajanja. Sicer je malo sitno, če zamudiš izbiro in si tvojega favorita prisvoji nekdo drug. A po drugi strani se tako na misijo vsaj ne poda pet klepcev, ki vsi mislijo, da je najbolje tičati za ogromnim ščitom.

Operaterji dodatno plemenitijo že tako dokaj kompleksno igranje, ki je vsaj toliko kot od neposrednega streljanja odvisno od planiranja. Lahko si mojster talanja headshotov, pa ti to ne bo dosti pomagalo, če ne boš dobro postavljen, če ne poznaš stopenj in še zlasti, če ne sodeluješ. V terrorist huntu proti AIju z neznanci in brez glasovne komunikacije še gre, proti živim nasprotnikom v multiplayerju pa je komunikacijska usklajenost za uspeh domala obvezna. Niso pa vsi specialci odklenjeni že spočetka – nasprotno, skoraj vse si je treba prisvojiti z unovčevanjem interne valute ali odštetjem pravih denarcev. Slednje je takoj naletelo na krike neodobravanja, češ, da hoče Ubisoft ob polni ceni dodatno služiti. Vendar mikrotransakcije v Siegu niso oderuške. Interno valuto pridobivaš tudi ob porazih in večino operaterjev odpreš že po kakem ducatu ur igranja. Brez vadbe itak ne gre, če hočeš vedeti, kaj z njimi sploh početi. Na enak način odkleneš opremo za krepelca, kot sta laserski namerilnik in oprijem, ki zmanjša odsun. Zoprno je le, da so nekatere kožice za like in orožja kupljive samo s pravim denarjem, vendar gre za kozmetiko, ki ne vpliva na igranje. DLC, za katerega že tržijo sezonsko vstopnico, bo drugače prinesel nove operaterje, prizorišča, orožja in načine, kar zna neugodno vplivati na enotnost skupnosti.

Atenin meč znova reže

Na nekaterih koncih je novi Rainbow Six nepopoln, vendar je izkušnja pod črto dobra in dolgoživa. Po namenu in občutku je Siege zadosti drugačen od trzalno-poskakovalne konkurence v stilu Call of Dutyja, Destinyja, Battlefielda, Hala in Counter-Strike: Global Offensiva, pa tudi od Arme in Squada, da si v gneči izbori lasten življenjski prostor. Legenda mavričnih specialcev ni povsem obujena, toda hkrati ni legla k večnemu počitku kot njen duhovni oče Clancy.

Xenoblade Chronicles X



80 ***Sneti*** ***pobere aliensko rezilo in ga ne odloži, dokler vesolje ne ostari.***

wii U Nintendo



XCX je japonski frp z akcijskim bojnim sistemom, umeščen v odprt svet s številnimi naravnimi čudovitostmi. In obilico orjaških monstrumov za tepst. O ja.

Ljudje ne bi verjeli, čemu vse sem prisostvoval. Goreči Zemlji, po katere uničenju so se v temini lesketali njeni osamljeni kosci. C-žarkom v globinskem vesolju, po katerem smo v Belem kitu romali do primernega sveta. Spopadu s krvoželjniki v orbiti in nujnem pristanku na planetu Mira. Tamkajšnjim spektakularnim džunglam, močvaram, pustinjam in oceanom ter premnogim čudaškim bitjem, ki po njih živé. Ampak vsi ti trenutki se ne bodo izgubili kakor solze v dežju, kajti ni še čas za smrt. Več sto ur ne bo!

Tale znanstvenofantastična akcijska frpjka za wii U se ne dogaja na telesu padlega titana kot 'spiritualni' predhodnik Xenoblade Chronicles za wii, marveč na naseljivi Miri daleč od razdejane Zemlje. Tam so ostanki človeške vrste pristali z ogromno vsemirsko ladjo in jo razpakirali v naselbino, ki ji v spomin na stare čase pravijo Novi Los Angeles. A uspešni zapik zastave v tujsko prst je bil šele zametek velikopotezne avanture, ki čaka tvojega lastnoustvarjenega junaka. Ta se brez spomina zbudi iz kriogenskega spanca in se pridruži vojaškim enotam. Njihova dolžnost je, da raziščejo Miro, ki je vse prej kot mirna, in homo sapiensu zagotovijo preživetje. Takó težko breme terja celega igralca in če nimaš obilice časa ter potrpežljivosti, dolžnosti raje ne sprejemaj. Če jo pak boš, se ti zna zgoditi, da bo levji delež ostale interaktivne zabave izgubil lesk ali vsaj za lep čas odstopil krmilo orjaškemu in impresivnemu, čeravno občasno napornemu XCX.

Iztrebljevalec in gomolji

Ker je to igranje vlog v srži precej tradicionalno japonsko, vsebuje nabreknjeno zgodbo, kakršne poševnooki radi klamfajo in spremljajo. Zahodnjakom, ki niso seznanjeni s tokijsko štimungo, se bodo animejski liki z velikimi očmi in ostro preklapljanje med resnobnostjo ter humorjem bržda zdeli čudni. Nemi heroj in par njegovih stalnih spremljevalcev, kot sta bolj joškata pogumnica ter manj joškata zadržanica, v enem trenutku razpreda filozofske misli – v naslednjem pa se že meni z govorečim krompirjem, ki se boji lupljenja, ter razmišlja, kaj naj scmari za večerjo. Prav tako je značilno ledeniško počasno razpletanje klobčiča, katerega bistvene točke so si včasih tako vsaksebi, da komaj veš, kaj se je primerilo ure tega. Tako ali tako se dolgo ne zgodi nič ključnega – ducat ur je potrebnih samo za to, da spoznaš negativca. Poleg tega je klišejev toliko, da pripoved sem ter tja deluje kot krpanka iz uveljavljenih ZF-povesti in filmov.

A po drugi strani fabula čez čas le zaživi, udejstvovanje najde več smisla in nastopijo presenečenja, ob katerih ti pade čeljust in ki igranju dajo višji smisel. Debatiranje o njih bi bilo nepopravljivo kvarniško, zato naj rečem le, da po njih na tujesvetni ravs pogledaš skozi krepko drugačne oči. In da se v končni fazi splača igrati tudi zaradi zgodbe, naj bo še tako prežeta z japonskostjo ter znanimi prijemi, kakor se jrpgjem rado dogaja.

S potjo pod nogami

XCX se osaški rutini nekoliko manj podreja po krovni plati, saj ne gre za klasično lazenje po temnicah, cepljeno z nadsvetom in podloženo s poteznimi spopadi na ločenem zaslonu. Niti nisi deležen omejenih področij, ki bi jih ločevala vrata in nalagalne črnine. Kakor prvenec, le v veličastnejšem razmerju, si od-



Še zdaleč se ne vojskuješ zgolj z biološkimi nakazami, temveč ti na pot stopijo mnoge mehanske spake. Mednje sodi ta šefovska trojica, ki pa ni tako zelo težka.



Dasiravno so mnogi sovražniki kolosalni, njihova velikost ne pomeni nujno težkega obračuna. Pazi pa se, če ima kanalja nad imenom kronico. Te so hude!

vržen v povsem odprt svet, kjer se lahko teoretično odpraviš kamorkoli. V pogledu od zadaj najprej jadrno stečeš čez zelene livade bližnje okolice New Los Angelesa, ki jih prekinjajo savana, jezera, grički in skalni izdanki. Nato se seliš v oddaljenejše biotope, ki obsegajo džunglo, puščavo, morje, gore, votline, reke s slapovi in še na ducate čudes, ki v bolj oddaljenih predelih nehajo biti pretežno zemeljski. Oblikovalci so si res dali duška, skupna velikost pa je na ravni Skyrima in Witcherja 3.

Menjavata se dan in noč ter suho vreme nadomesti deževje. Tako tema kot mokroba sicer prideta nenadoma, saj umetni čas mineva hitro. Prav tako ni neviht, snega in česa podobno naprednega, in včitavanje je sem in tja precej na knap, ko se kaj nenadoma pojavi tik pred tabo. A krasote sveta ne gre zanikati in deležen si svojevrstne draži, ko se potikaš samo zato, da bi ugledal, kaj leži za obronkom in obzorjem. Na poljih rastejo hecna koralna debla, z vrtoglavih pečin se vidi napol potopljene robote orjaških dimenzij, nad jezeri se pnejo komaj nekaj metrov široki naravni loki in bobneče vode ustvarjajo naravne meglice. Tudi presenečenja so, kot je magnetni vihar, ki ti nekaj časa pije energijo. Dejansko se marsikdaj ustaviš in strmiš v čudovite prizore, ki po umetniškosti in viziji presegajo večino drugih svobodnih svetov. Ob čemer govorimo o kao podhranjenem wiiju U. Mlinček v pravih rokah očitno le ni tako beden, če zmore take vizualije.

Zoologija, zoofobija

Namečkoma je Mira živ, dodobra naseljen planet, ki brbota od življenja. Tlači jo več sto vrst domorodskih bitij, v katerih se mešata zemeljska in fantastična biologija. Po travnikih tekajo predimenzionirani vepri in trimetrski noji ... ob drevesih se pasejo žirafasti sloni s tentaklastimi gobci ... toplejše predele čuvajo razpizdeni goriloidi, purani s trobentami na čefarah in pajkovske nakaze izboklih želodcev ... po puščavi jo režejo samorogarski kopitarji ... izpod valov rade planejo morski pošasti s tisočerimi zobmi v piramidnih gobcih ... ob jezero se miroljubno pride napojit diplodokasta beštija, ki jo s pogledom sceloma zaobsežeš šele z razdalje ... nad njimi pa valovi goseničarska plahutavost iz mor. Nekatere anomalije stojijo, druge postopajo, tretje tekajo, četrte patruljirajo.

Z igralnega stališča je ključna razlika med njimi ta, da te tiste, ki so označene z očesom, rade naskočijo, če se jim približaš, ostale pa ne. Zraven vseh vidiš še številčno razvojno stopnjo, ki ti da vedeti, s katerimi je primerno češnje zobati in kateri te bodo najverjetneje v trenutku spohali. Posebej napadalni so mehanski sovražniki, od kovinskih nojev prek okleplјenih svinjemožev do hostilnih robotov, ki so kakor ti pristali na Miri in imajo lastno agendo. Táko, ki se križa s tvojo. Ko naletiš nanje, veš, kaj ti je storiti – tisto, kar ljudje počnemo zelo dobro. Ubijamo.

"The bigger they are, the more ass there is to kick"

Bojevanje tvori večinski del XCXa, saj se z neobhodijhtreba spopadaš domala venomer. Oddahneš si le v New Los Angelesu, tej blodnjakasti kovinski trdnjavi, kjer pri osebah in terminalih dobivaš kveste. Ampak ti se skorajda brez izjeme tikajo le dvojega – odstranjevanja tega in onega sovraga oziroma prinašanja robe, ki jo bodisi najdeš bodisi dobiš z, uganil si, fentavanjem sitnob.

Podobno kot v seriji Tales in wiijevem Xenobladu vojskovanje poteka realnočasovno in se ne seli na ločen zaslon. Ko beštijo vzameš na muho ali ona začopati tebe, se ti in tvoji največ trije spremljevalci z njo spustite v mrtvaški ples. Sistem je podoben spletnim frpjem a la Final Fantasy XIV, kar pomeni, da ti ni treba drkati gumba za napad oziroma meriti s strelnim orožjem. Zgolj določiš tarčo in tvoj heroj bo samodejno tepel ali nažigal. Če bi rad prvo, izbereš hladno krepelo, sicer ognjeno, kajti nenehno si opremljen z obema, kar nudi osvežujočo svobodo. Vsak od teh dveh pristopov ima številne specialke, ki so nanizane na spodnjem delu zaslona in potrebujejo čas, da se po uporabi napolnijo. Nekatere sovražnika izdatno poškodujejo, druge ga zbijejo po tleh, kjer je ranljiv, tretje mu znižajo statistike, četrte okrepijo tebe ali sotrpine.

Bistvo se skriva v pravočasni rabi navadnih in posebnih napadov. Če ti uspe udarec ali strel tempirati tako, da se prekrije s tistim, ki ga uporabi eden od tovarišev, boš zadal posebej veliko poškodb ali kako drugače onesposobil kanaljo. Druge subtilnosti pridejo na rovaš posebej močnih zamahov 'overdrivov', kroženja okrog nakaz, ki so občutljive na različnih koncih, dvojno napolnjenih merilnikov in ciljanja delov telesa. Izbiranje vročih točk je sicer nerodno, vendar lahko glavo, noge, rit ali karkoli že zakleneš, nakar piješ energijo le tistemu. Na ta način denimo onesposobiš kak napad, ki izvira iz tega ali onega uda. Da se ne poleniš, je treba občasno zadosti hitro pritisniti gumb B, da ob tečnobinem naskoku ne utrpiš neljubih posledic ali zatreš protizamah.

Prekletstvo poznanega

Sistem je dinamičen in eleganten, sliši se globok in v marsičem spomni na serijo Monster Hunter. Vendar naprednejša taktika za razliko od slednjega pride do izraza le pride močnejših kreaturah in šefih. Ti so glomazni in včasih množični, na primer trije konkretni roboti, a ne nudijo obilice strateškega odpora. Pravzaprav si moral pri prvencu za wii nekoliko bolj razmišljati in paziti. Kakor je XCX umeščen v še modernejši odprt svet in kanalizira mmorpgje, je bolj nagnjen v tradicionalno bildanje likov, da nato z golo močjo razsuješ vse, kar se ti postavi na pot. S tem ni nič pretirano narobe, navsezadnje frpje dostikrat igramo ravno zato, da v zameno za tlako zdrobimo v prah slehernega nasprotnika. A grinda je nemalo in stotine rokomavhov streš na identičen način.

VEČIGRALSTVO PO MIRI

Xenoblade Chronicles X je pretežno samotarski naslov, a ima večigralsko komponento. Seveda dobro skrito in slabo razloženo, saj ne gre, da bi v njem sodeloval kdorsibodi! Ena plat spletnega multija (lokalnega ni) je povezovanje v 32-članske skupine naključnežev ali prijateljev, ki družno izpolnjujejo cilje, denimo ubijte toliko in toliko primerkov določene pošasti. Uspehom kakor v Monster Hunterju sledijo nagrade. Druga plat so odklenljive skupinske misije s štirimi sodelujočimi, ki jih je moč nadomestiti z umetnimi osebami. Vic je v nabiranju boljše opreme, s katero laže tolčeš nadaljnje šefovje. Zvezda slednjega so nemeze, ki terjajo najboljšo robo, denimo neki tridesetmetrski štiriroki demon, okrog katerega je treba letati s skellom. Najbolj nabrit je elitni razred slednjih, imenovan global nemesis, ki zahteva krepko skupinsko usklajenost. Škoda, da igra zaradi omejitev wiija U ne podpira glasovne komunikacije!

Novi Los Angeles ima več okoljsko različnih četrti, po katerih srečuješ osebe, nabiraš dodatne misije in kupuješ robo. Kasneje dobi še en cel alienski predel!



Edina pot, da se znebiš rutine, je, da jemlješ na muho konkretno močnejša bitja, kar je problematično zato, ker te znajo rutinsko ubiti z enim šusom. Oziroma da za spremljevalce stalno izbiraš drugačne like in svojemu heroju redno menjavaš bojni slog. Razvijaš lahko vojščaka, ki je osredotočen na napad in vihti enojne puške, defenzivneža, ki ima rad ščit, punčko za vse, dvoročnega strelca, podpornika in še kaj. Za razliko od enice je razvoj povsem prost in v ta namen imaš na razpolago malo morje ognjenih palic, sabelj, zakrival, čelad, prsobranov, rokavic in golenic. Večina tega je krump, a v poplavi že najdeš kaj zase in za kolege.



Vsa bitja niso sovražna. Hodeči, čvekajoči gomolji ti recimo konkretno pomagajo in te zabavajo. Škoda pa, da v igri ni japonskega govora. Saj angleški ni slab, toda …

Kovinski služabniki

Ko odpraviš tristosedeminosemdesetega elektrokucijskega netopirja in ugotoviš, da si napredoval za tretjino ene same razvojne stopnje, naokoli pa se pasejo sovragi, ki so še vedno petkrat hujši od tebe, se ti zna XCX priskutiti. Igra ti frišnosti dozira previdno, kot bi se bala, da boš sicer ušel. Tipičen primer tega so roboti, ki jih imaš šanso pilotirati; eden od njih je celo na naslovnici. Kak drug špil bi ti jih zadihano ponudil, češ, glej, kakšno igračko imam! Xenoblade pa jih ljubosumno čuva in ti jih na rovaš dolgotrajne preizkusne misije omogoči šele po recimo tridesetih urah zložnega napredovanja.

Skelli, kot pravijo tem humanoidnim bojnim oblekam, dodobra spremenijo občutek. Sovragi, s katerimi si se prej ubadal več minut, postanejo mimogreden kanonfuter, z naknadno pridobljenim letenjem pa se prebiješ na sicer neprehodne planine in začenjaš obračunavati z visoko letečimi gnusobami. Takisto je dražljivo kupovanje boljših mechov. Po drugi strani se način spopadanja ne spremeni dosti, čeprav sediš v tonah jekla, in kazen za neprevidnost je velika. Treba je namreč paziti na gorivo in popravila poškodb stanejo. Če si prej brez penalov oživljal pri nazadnje obiskani 'znamenitosti' ali teleportirni točki, med katerimi se je moč s pritiskanjem po gamepadovem zaslonu instantno seliti, je treba v nadlegovanje mogočnejših beštij vložiti več premisleka.



Bojno obleko 'skella' odkleneš šele po konkretnem časovnem vložku in če slediš zgodbeni niti. Z njim je potikanje po raznolikih Mirinih biotopih dosti hitrejše.

Molitve k RNGesusu

XCX včasih prav zasovražiš. Ne le zato, ker si najboljše zadeve tako močno tišči k prsim, marveč ker te zna aktivno zajebavati. Na jetra znajo iti številne stranske misije, ki od tebe pričakujejo, da najdeš čudežne sestavine, ki v obliki kristalov ležijo bogvekje, ali da nabereš robo, ki le včasih pade od poražencev (rare drop). Tako tlačaniš v tri krasne in čakaš, da boš imel poc. Drugič te igra pošlje razsuvat določene cilje, vmes pa namesti trope agresivnih, zate preveč razvitih sovražnikov, med katerimi moraš nato tekaje manevrirati in upati, da te kdo ne bo ugonobil ali ti predolgo sledil. Tedaj si celo hvaležen, da je polno sitnob primitivno in staromodno negibnih kot lutke. In ko se zapleteš v spopad, znajo tvoji spremljevalci početi krepke neumnosti, ki jih ni moč zauzdati z izdajanjem detajlnih ukazov ali poglobljenim nastavljanjem krovnega obnašanja.

Nadalje nažirajo okoren inventar in dnevnik kvestov, nezmožnost teleportiranja po Miri, če uporabljaš pro controller, zabetonirani pogovori, v katerih tvoje izbire ne vplivajo na nič, in navsezadnje omejenost poslanstva na klasično klavstvo & nabiralstvo. To se nemalokrat spusti v banalnost, ko prinašaš kose za kavne avtomate in podobne neumnosti. Niti ugank ne boš videl.



Ta pošastnost je trenutno čisto premočna zame, a na srečo ni napadalna. Zato lahko naprej uživam v krasni pokrajini in prisluhnem raznovrstni glasbeni spremljavi.

Pa vendar!

… minuse uravnoteži marsikak plus, ki se jih na kraju po mojem nabere več kot prvih. V spominu ne ostaneta tlačanjenje in sitnarjenje, marveč trenutki, ko tesnobno ubiraš korake po novem območju, občuduješ naravo in loviš dih ob bizarnih kreaturah. Nemalokrat moraš začopatiti kako posebno živad, ki recimo gnezdi nad slapovi, kar terja olimpijsko plavanje in precizno skakanje. Zadolžitve so sicer monolitne, toda njihovo opravljanje ni.

Bolj kot igraš, večji uvid imaš tudi v številne kompleksne sisteme, ki se dopolnjujejo in so namenjeni predvsem ljubiteljem hardcore frpjev. (Takim, ki radi vse ugotovijo sami in so jim plebejski tutoriali in razlage pod častjo!) Raziskovanje se staplja z bojem, v boj pronicata širno napredovanje lika in nabiralništvo, to se prekriva z rastjo enciklopedije in vlaganjem denarja v razvojne firme za različne vrste opreme. S slednjo po divjini učinkoviteje nameščaš sonde, ki dajejo dodatna sredstva ali širijo vpliv, za katerega je blagodejno lastništvo robotske suknje, ki je fantastična tudi za raziskovanje in boj. Če te ta dobro zamišljeni krogotok posesa vase, ti Bog pomagaj, kajti pečen si za tedne, nemara mesece. Le vedi, da se brez žestoke predanosti in obilja prostega časa na Miro ne gre podajati.

Serija japonskih taktičnih frpjk Disgaea je zakorakala v dvanajsto leto, a se v vsem tem času ni dosti spremenila. Ob vsaki novi inkarnaciji je z obstranskimi gradniki začinila temelje – potezno premikanje junačkov po bojevalnih poljih. Vendar se ni nikdar doslej potrudila, da bi postala priljudna, zato je dobila sloves težkega špila za čudake, ki jim dogajajo Excelove preglednice. Tega pa pri izdajatelju Nippon Ichiju niso veseli.

Ko si na tleh

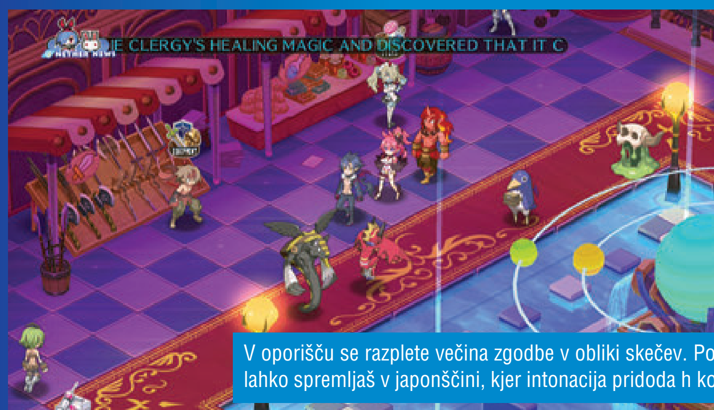
Da bi Disgaeo približali množicam, so japubeci pljunili v roke. Konkretno so razširili zgodbo, ki je je v petici za dobrih štirideset ur ter vsebuje tutoriale in obilo filmčkov. Govori o vojni med pobesnelim overlordom in druščino premaganih vladarjev, ki jih vodi stoični antijunak. Povezujeta jih sla po maščevanju in iz tega izvirajoča zaslepljenost, ki jim onemogoča rast. V družbi izstopajo provokativna zapeljivka, zajčica in v demona preoblečen angel. Fabula se odstira počasi in ohranja pridih skrivnostnosti, saj se z nekaj presenečenji razjasni šele proti koncu.

Disgaea 5



V poteznih bojevalščinah večinoma časa zreš v kvadratke, ki pokažejo, do kod lahko enoto prestaviš. Upošteva se celo razgibanost terena.





V oporišču se razplete večina zgodbe v obliki skečev. Pohvalno jih lahko spremljaš v japonščini, kjer intonacija pridoda h komičnosti.



Osnove so ostale enake: druščino desetih bojevnikov iz oporišča pošiljamo na misije. Te se sedaj zaradi globalnega konflikta odvijajo na pisanih in raznolikih planetih. Vsak poseduje praviloma pet soban in v zadnji čaka s steroidi nabasan šef. Tako se prek zakisanega močvirja, ki te zastrupi, če ob koncu poteze stojiš v vodi, in pustinje, kjer je vidljivost slaba, prebijemo do podzemne trdnjave. Stopnje so v šahovska polja vpete arene, po katerih potezno premikamo bojevnike in jim nizamo ukaze. Te obsegajo širok nabor specialk, magije in spretnosti.

Ko končamo izmeno, je na vrsti umetna inteligenca, ki na zajetnejših kartah nadzira več kot petdeset sovražnikov. Ti so sestavljeni iz enakega nabora kot naši, od človečkov različnih poklicev prek beštij, kot so mačke, ki te udarijo s kosom tune, do zombijev. Nasprotniki so pretkani, saj namensko ciljajo zdravilce in šibkejše člane oprave, znajo te obkoliti in si povrniti energijo. Šefi pa imajo hudo več energije in močnejše udarce. Precej tečna je denimo smrklja, ki obuja mrtve, in če nisi dovolj hiter pri čiščenju nesnage, te ta preplavi.

Vse je precej slično kot v minulih Disgaeah, le da so borilni sistem razširili z merilnikom maščevanja, ki se polni s prejemanjem udarcev. Ko je mera polna, se enoti pocenijo specialke, in če gre za junaka iz zgodbe, lahko enkrat na nivo izvede še superveščino. Skušnjavka na primer v gromozanskem radiju zacopra vse moške, da se ti pobijejo med seboj. A za stare mačke se dejansko ni kaj dosti spremenilo.

V slogi je moč

Moč petice je v neznanski količini stvari, ki jih je moč početi. Opravil je nemalo že v sklopu kampanje, končni cilj pa je skupinici v stratosfero nabiti vse osnovne statistike. Kako to dosežemo, je odvisno od domišljije, razumevanja igralnega koncepta ter vložka časa. Po novem lahko borce tudi najamemo in sicer blizu nivoja najvišjega člana oprave, kar konkretno prihrani čas. Tako lahko nov bojevnik, tat ali zdravilec takoj zamenja nekoga v druščini. Tudi v tem se kaže večja prijaznost petice. Takisto je moč senat prositi za resne in banalne stvari, od razglasitve dneva sardin do odobritve večjega vojnega proračuna.

Udeleženci so lahko člani raznih skupin, kar omogoča, da si delijo veščine ali zdravijo iz oporišča. Posebna enota omogoča ugrabljanje sovragov, s čimer poseljujemo lastni svet in večamo zalogo razpoložljivih bojevnikov. Če jih ne uporabljamo v boju, jih lahko pošiljamo na ekspedicije, od koder zmorejo privleči legendarna orožja. Vključeno je tudi hecno spletno udejstvovanje, kjer s prijatelji deliš predmete ali kot senator delaš štalo v tujih parlamentih, od koder odhajaš s podkupninami. A drugače je D5 striktno enoigralska.

Maščevanje je sladko

Avtorjem je uspelo napraviti najbolj ljudsko in največjo Disgaeo. Odstranili so mnogo balasta in zloščili dobre prakse predhodnic. Preskok na playstation 4 je blagodejen, saj se animacije superc ne zatikajo več. Večje so tudi arene in hkrati je na zaslonu lahko do sto možicljev. A mimogreden in vsakomur prijazen izdelek to ni, saj vseeno terja osredotočenost. Nadgrajevati je treba tako osebe kot orožja. Šele s tem odkleneš silnejše poklice, posebne udarce in uroke. Denimo take, ki omogočajo krajo oklepa ali zacoprajo sovraga, da par potez ne more udariti.

No, vse to je le priprava za zabijanje časa v 'item worldu', kjer odpotuješ v nek predmet in ga nadgradiš v sto naključno generiranih nivojih. Nato se skozi posebne sobane z zagonetkami prebiješ v 'carnage dimension', kjer prebivajo najhudejši zlodeji. Vse postranske aktivnosti so tudi to pot spretno vpletli v rdečo nit, tako da celota deluje kot neke vrste peskovnik. Tak, ki ni prav izviren, a te zaposli za mnogo ur.

82 *Raveer rade volje postane preproga za dolgonogo Seraphino.*
playstation 4 — NIS America

Dragon Quest Heroes



Če so se ti zrkla ravnokar vnela od barvitosti in komaj čakaš, da zbežiš v zamorjenost Bloodborna, Dragon Quest Heroes vsekakor ni zate. Ta sekljaški erpege bo sedel tistim, ki iščejo radoživost in ravnotežje med globino ter dostopnostjo.





Običajno si ti tisti, ki deli poškodbe, kot vetrovnica na zgornji sliki. (Škoda, da proti kanaljam ni obrnjena ritensko. To bi uroku dalo novo dimenzijo.) A barabinčki ti znajo zavdati, na primer z uspavalno coprnijo, ki je v delovanju spodaj.



Se ti sanja, kolikokrat smo v frpjih reševali svet pred temo, ki si ga je hotela podrediti? 'Ničkolikokrat' je brzda kar prava ocena. No, Dragon Quest Heroes to obrne na glavo. V tem realnočasovnem akcijskem erpegeju, ki se v veliki meri podreja formuli slovitih Dynasty Warriorjev, se izkaže, da je problem ravno v prehudi prisotnosti luči. Zaradi blagodejnega vpliva 'drevesa sveta' Yggdrassila in zaprtega temnega zmaja je pravljična srednjeveška dimenzija polna sladkobnega miru in nesramno prijaznih pošastkov, ki se imajo z ljudmi nagravžno radi. O fuj. Toda mrak ne počiva in si nenehno želi vnovične vzpostavitve ravnotežja, ki ga je morebiti izničilo ravno standardno junaško prizadevanje. Černi čarovnik z brčicami, ki se trudi zavdati veliki rastlini, je zategadelj pozitiven lik. S svetlobo zaznamovana herojska mladež pa trop zaslepljenih dobričin, ki ne razume, da bivanje ne more in ne sme biti enostransko. Zanimiv zasuk.

Kot v evropskem parlamentu

Pripoved vseeno ni bistven gradnik Dragon Quest Heroes, saj razen par twistov ne nudi dosti mesa. Kot združba reševalcev se v leteči ladji – jasno, saj gre za japonski špil – seliš od kraja do kraja in lokacije trebiš monstrumov, ki so nenadoma ugotovili, da bi bilo fino kakega človečka pomalicati, namesto da mu vsevdilj masirajo podplate. V tolkienski tradiciji rešiš ljudi, viline in škrate ter prisostvuješ tekstovnim govorancam, ki zidajo vzdušje, ne pa tudi vsebine.

Vendar se je težko upreti čarobnosti in šarmu, ki preveva DQH. Ko liki v vmesnih animacijah spregovorijo, to v dragonquestovi tradiciji storijo z množico naglasov, od škotskega in londonskega do ruskega, ki obiluje s hecnimi slovničnimi strukturami. Za nameček so prisotneži težki kalibri, od nakladaškega mladeniča, ki nikakor ne neha nažirati z razlagami nadmočnih taktik za poraz nasprotnikov, prek direktne bjonde, ki se mu zaradi tega posmehuje, in režečega se, mišičnjaškega generala. Zaradi tega fabula kljub mnogim klišejem in občasnemu dolgovezenju vleče.

Tudi videzno in vzdušno je tole en simpatičen, vesel špil. Liki slovitega dizajnerja Akire Toriyame kar skačejo z zaslona, okolica je barvita in pošasti take, kot bi ušle iz kakovostne risanke. Radostni duh Dragon Questov je nedotaknjen, tudi zato, ker so številne osebe vzete iz osrednje frpjske serije. Ljubitelji slednje se bodo med drugimi razveselili nakladaškega debeluha in njegove srborite frčafelce. Takisto je prisotnih mnogo drugih DQjevskih stalnic, od alkimističnega kotla prek videza sporočilnih oken do nune v katedrali, kjer shraniš položaj, glasbe ter prepoznavnih sluzkotov, slimov, ki so zaščitni znak Dragon Questa. Čislavci slednjega bodo nedvomno očarani.

Kostur in raztur

Kljub temu Heroes ni tipska zmajskokvestovščina, temveč odvrtek, ki si sposoja iz obeh svetov. Tako kot Hyrule Warriors za wii U v stilistično drugačno razsežnost prestavi uspešno kopito serije Dynasty Warriors, kjer si v izvirniku masakriral kitajske horde. Če si zgrešil krovni članek v Jokerju 259 in zadeve ne poznaš – to je dolgometražen niz iger, kjer v pogledu od zadaj šibaš po bojišču in noro udarjaš. A čeprav v knofe drezaš kot blazen, je prisotna strateška plast, saj moraš prefrigano posredovati na ključnih mestih, sicer te capini preplavijo oziroma ne izpolniš cilja.

Na ta vic se šlepa Dragon Quest Heroes s poetično dolgim in zapletenim podnaslovom The World Tree's Woe and the Blight Below. Seliš se med manjšimi prizorišči, po par na tematsko lokacijo, kot so škratovski rudniki, vilinski gozd in nebeški stolp. Tam moraš običajno ubraniti nek cilj in potolči vse gnide. Te rade uletavajo iz portalov, ki jih zapreš s porazom njihovega nekoliko močnejšega varuha. Slejkoprej iz vrzeli prilomastijo manjši šefi s posebej močnimi napadi in večjo zalogo energije – sekiraški dinozavri, sluzavce jezdeči vitezi, sabljezobi tigri in podobna golazen. Nakar te na koncu trenutne krovne lokacije čaka še obračun s pravim glavarjem. Tega morebiti spremljajo horde navadnih tečnob – pokvečenih strupopljuvcev, neugodnih obadov, srboritih okostnjakov. Morebiti pa se primaje kar sam, tako samozavesten in zajeten je.

Med njimi je najti gromozanskega golema in podobno korpulenten kamnit kip, prenažrtega sluzkota, kiklopa in trola, pri čemer so seveda vsi tematiki ustrezno prisrčni in skorajda nič grozoviti. Njihovi napadalni vzorci niso blazno zapleteni, vendar ne boš samo udrihal in bodo padli. Važna sta tajming in izkoriščanje okoljskih danosti, recimo sedanje za topove oziroma, bolje rečeno, brzostrelne havbice z omejenimi zalogami streliva, ki v izogib zlorabam potrebujejo nekaj časa, da se vnovič napolnijo. V stari igralski tradiciji se nekateri poraženi šefi kasneje pomešajo med običajnejše nasprotnike, tako da je naval zmerom bolj pisan. In, jasno, večji.

V družbi, toda sam

V tradiciji Dynasty Warriors že spočetka, kaj šele naknadno, obračunavaš z ducati, kaj ducati, stotinami gravžev, katerih portale je treba zatirati v kali in istočasno braniti ključne točke. Pri tem ti pomagajo zasužnjeni sovražniki, ki jih odlagaš na vročih mestih in se borijo zate. A jih ni na pretek in niso ravno siloviti. Nekoliko učinkovitejši so tvoji kameradi v štiričlanski druščini, ki jim žal ne moreš podrobno poveljevati. Imajo pa drugo funkcijo: med njimi lahko kadarkoli prosto preklapljaš. Če si na misijo vzel raznoliko četverico – na 'klopi' ti sedi vedno več bojevnikov, ki jih sproti osvobajaš –, imaš s tem dostop do številnih in raznolikih veščin. Temeljni čupator Lucius opleta s sabljo, brani s ščitom in ognjeno čara, vijolična dečva meče bumerang, ruski suličar kolegom dviga obrambo, neko drugo dekle zdravi in tako dalje.
Boj je poln hlastnega udrihanja z mlatenjem po dveh gumbih za udarce, bleščavih kombinacij, ki nastajajo kar same od sebe, in sprožanj čarovnij, ki kot slamje razmečejo in ugonobijo po dvajset tolovajev naenkrat. Imaš sicer blok in izmik, vendar sta zvečine podložna napadu, kralju serije Warriors. Sovražniki se do neke mere upirajo in se občasno ščitijo ter mečejo kake zoprne čarovnije, kot je spanec, da jih ne moreš demolirati s spamanjem. Toda z nekaj previdnosti ter manevriranja in obilico knofodrka zvečine podležejo. Zaradi tega so Dragon Quest Heroes po čisti igralno-akcijski plati dosti standardna warriorska sekljačina, ki se začne čez nekaj časa malo ponavljati, celo vleči. Škoda tudi, da producenti Omega Force, ki skrbijo za niz Dynasty, niso naposled vdelali večigralstva, četudi samo lokalnega, saj se mu dizajn kar sam ponuja. A žal DQH ostaja puščavniški.

Vzem si ga na izi

Res pa je, da so se avtorji potrudili, da bi razblinili za Warriors standardno razvlečenost in duhamornost. Prizorišča so manjša, zaradi česar gre po zlu nekaj strateške zahtevnosti, plus pa je, da so misije krajše, udarnejše in neposrednejše. Osrednja kampanja je sicer premočrtna, ne ravno težka in venomer hoče, da nekaj braniš. Vendar lepo teče in nudi raznolika okolja, od navadnih mestnih ulic prek drevesne velekrošnje, kjer je moč strmoglaviti v prepad (nič bati, kazni ni), do večnadstropnih aren in palač, kjer kipi bruhajo ogenj in se je treba seliti med teleportirnimi ploščadmi. Primerjalno gledano so lokacije bolj domiselne kot v Hyrule Warriors in številnih drugih delih, od Orochijev in Gundama do osrednjih epizod, ki znajo biti po tej plati pravi dolgcajt.
Za nameček je tu zvrhana malha obstranskih zadolžitev, ki prinašajo številne bitke za dodatne izkušnje, opremo in predvsem doživetje. Tu čakajo mnogi dodatni in nabildani šefi ter vznemirljivi obračuni. Med alternativnimi lokacijami, ki sproti vznikajo, se lahko prosto spreletavaš z zračno ladjo in jih opravljaš v sebi dragem vrstnem redu. Vmes kaj premelješ s številnimi sotrpini na krovu, ki imajo vedno povedati kaj novega, in se imaš prav sproščujoče fino, dasi ne počneš nič hudo akcijsko naprednega oziroma taktično možganskega. Tu je tudi cimpranje nove opreme skozi recepte, nabiranje kolajn, seznami pobitih živalc in tako naprej. In četudi je prvi skozihod nekam lahek, te nato čakajo stopnjevano težki new game plusi, s katerimi se lahko ubadaš v nedogled. Izziv tako vseeno nastopi.
Manko globine je Ahilova peta igre, ki bi bila z nekaj več tovrstnega vložka sijajna. Razvoj likov je denimo zelo ozek, tako kot nabor njihovih sposobnosti, ki pelje k izvajanju enih in istih potez. Stokrat, tisočkrat. Resda lahko med vojščaki in vojščakinjami sproti menjavaš, ampak saj veš, da se v frpjih navežeš na 'svoj' lik in ga nerad spuščaš iz rok. Ampak Dragon Quest Heroes so pač zadovoljni s tem, da so zabaven in barvit špil, ki kljub stalnemu ravsu budi pozitivna čustva in na dolgi rok nudi presenetljivo dosti.



80

Snetija pokonci držijo svetlikajoči se, spektakularni udarci z vseh strani.

playstation 4 / PC — Square Enix

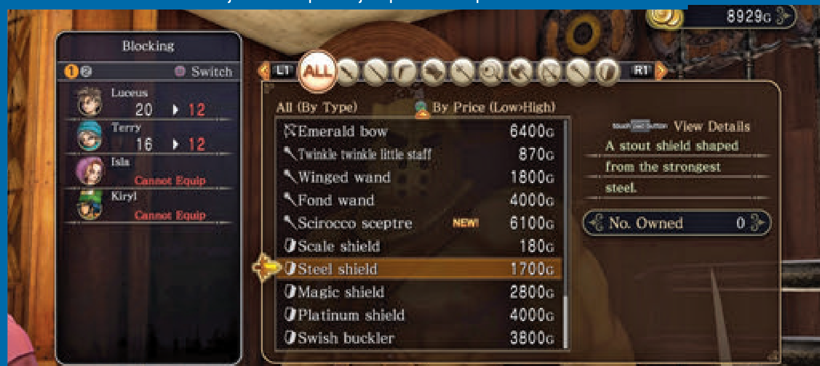


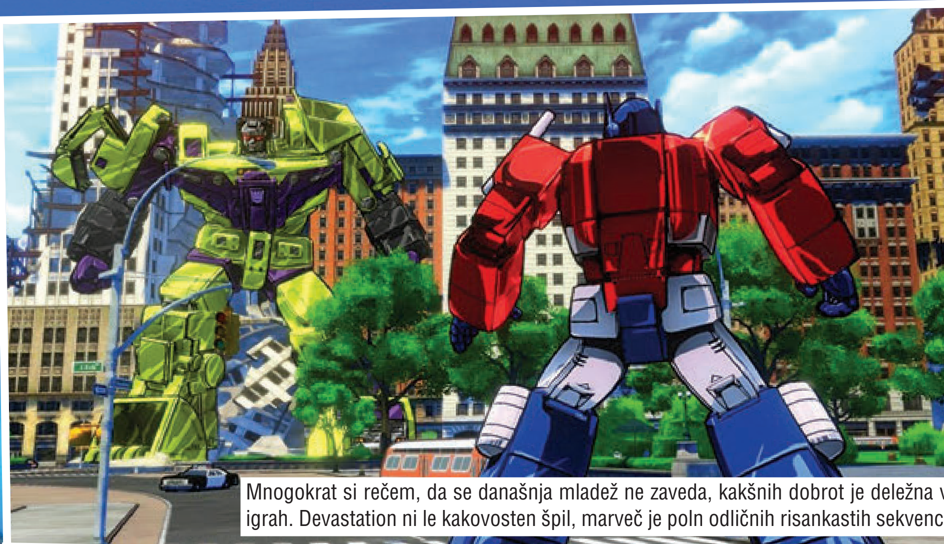
Šefovje ni žlehtno ter smrtno resno in tudi zato je DQH špil, katerega odvijanje lahko spremljajo otroci. Zaradi videza, efektov in vmesnih animacij izgleda kakor sobotna risanka, krvi ni nikjer in gnide ter (vele)sluzavci jih vzgojno fašejo.





V dodatnih misijah in new game plusu so takile hecni kiklopi silnejši nasprotniki kot v nežnem prvem skozihodu osrednje kampanje. Če jih hočeš poonegaviti, boš moral vložiti dosti udrihanja in nakupovanja opreme. Ni pa ta blazno dvoumna.




Mnogokrat si rečem, da se današnja mladež ne zaveda, kakšnih dobrot je deležna v igrah. Devastation ni le kakovosten špil, marveč je poln odličnih risankastih sekvenc.



Daleč od tega, da bi se vojskoval le eden na enega in proti ponavljajočim se, enoličnim sovražnikom. Ti lepo posežejo v bogato zakladnico transformerskih igračk.



Pretepanje ni najgloblje v žanru, vendar je precej kakovostno. V zadnjetrenutnem izmikanju z upočasnitvijo in tvorjenju kratkih kombinacij je neka primalna energija.


Vozila plodno sodelujejo v bojih, kjer se roboti vanje pretvarjajo kar med udarjanjem. A takisto rabijo kratkim samostojnim dirkaškim odsekom. Škoda za turobno okolico.

Legendarni Spreminjevalci so zadnja leta razvpiti vsled hollywoodske filmske franšize pod režisersko taktirko Michaela Baya, ki podira rekorde v spektakularnosti, zaslužkarstvu in debilnosti. Vendar zagoreli doktor uničenja s fetišem na helikopterje ni ne prvi, ne zadnji skrbnik ameriško-japonske franšize. Navsezadnje preklanje dobrih Autobotov in zlobnih Decepticonov z daljnega planeta Cybertron obsega tako igrače (v trgovine so jih prvič poslali davnega leta 1984) kot stripe, risanke, kinoizdelke in, jasno, videoigre.
Teh je nastalo že več ducatov in vkup so jih dajali najrazličnejši avtorji, ki so prispevali kup vizij. A s prilivom resnih novcev so se dela lotevali vse slovitejši izdelovalci. Hiša Melbourne je pred enajstimi leti poskrbela za Transformerje za PS2, ki jih še zmerom čisla marsikdo. High Moon Studios so za prejšnjo generacijo konzol naredili fini dvojec War for Cybertron / Fall of Cybertron. Zdaj pa so se na seznam vpisali proslavljeni PlatinumGames, trenutno najsijajnejši japonski ustvarjalci akcijskih špilov, ki imajo v zakladnici dragocenosti, kot so Bayonetta, Vanquish, Wonderful 101 in Metal Gear Rising: Revengeance. Če kdo zna klamfati visokooktanske tretjeosebne destrukcije, so to oni, in čez Devastation so se podpisali z velikimi, mastnimi črkami.

Kombinatorija iz vsemirja

Veličastno imenovani špil se umešča pred novo sago Combiner Wars, ki je prvi del novega, enotnega kanona Prime Wars. Ta bo v naslednjih letih povezala vse dele transformerskega univerzuma, štarta pa ga ravno Opustošenje. Njegov retrovidez ni naključje, saj se nove figurice iz linije Combiner slogovno navezujejo na staro istoimensko serijo. Značilnost slednje je bila, da je bilo moč posamične igračke sestaviti v enega orjaškega robota, za katerega bi mulčad ubijala, če bi se ji po varžetih valjalo kaj več od ubogih frač. Tudi zaradi vračanja h koreninam je v Devastationu na razpolago nekoliko manj samodejev, kot smo vajeni. Petero jih je: Optimus Prime, Bumblebee, Wheeljack, Sideswipe in Grimlock kot edini Dinobot. Slabih robotov, kot sta Megatron in Soundwave, ni mogoče nadzorovati, kar je razočaranje za ljubitelje temne strani.
So pa črnjavci prisotni v zgodbi, ki te nemudoma potisne v sredino dogajanja, ko zemeljsko velemesto napadejo kovinske lovke. Ni si težko misliti, kdo tiči za nadlego, in fabula ne bo pobirala literarnih nagrad. A lepo je slišati, da so robotom glasove posodili izvirni govorci iz risanke, in štorija dobro postreže zaljubljencu v starejše oziroma igračkaste robote. (Fani Bayevega pogleda na snov znabiti ne bodo navdušeni.) Megatron z značilno gospodovalno zadirčnostjo snuje diabolične plane, ki krivenčijo dobro zapuščino Cybertrona, pri zaroti sodelujejo Constructiconi, medtem ko se za zastorom vrtinčijo sence nečesa še bolj zloveščega.
Ja, to so tisti pravi, izvirni, deški Transformerji, kjer pravica tepe krivico, kot zapoveduje vsemirski zakon, kjer samurajski Optimus vlada s kamionsko katano in rešuje planet, ki ga je sam spravil v nevarnost. Občutek je zadet kot žebljica na glavico – pa ne le v pristno staroverskih vmesnih animacijah z osemdesetim primerno barvno paleto, maveč med samo akcijo, za katero se zdi, da je ušla s teve zaslona. Le da si za opustošenje odgovoren z lastnimi rokami.

Orožja in avtomobili

Platinasti raztur je drugačne baže kot v War for Cybertron, ki si je za matrico vzel Gears of War. Gre za mešanico tepeža, streljanja in vožnje, pri čemer si levji delež pozornosti odreže prvi gradnik. Rešetanje, ki ga izvajaš v



Vsak samodej ima lastno vozilno obliko (tu Bumblebeejeva), ki se podreja igračkasti tradiciji in ne Bayevim filmom. Uporabni so tudi za hitro oddaljevanje od kanalj.


Devastator je orenk šef, ki pa se mogoče za spoznanje preveč ponavlja. Ostalo glavarstvo ni tako orjaško, je pa bojnih situacij z njimi dosti in so raznovrstne.

Transformers: Devastation

približanem pogledu skozi muho, je bolj dodatek oziroma pomoč, ko se je treba znebiti česa letečega ali na daljavo pobrati še zadnji del energije. Šoferstvo pa pride do izraza na daljših poteh po mestu, ki je deloma odprto. To pomeni, da ne moreš kadarkoli kamorkoli, niti nimaš na razpolago kupa misij kot v Grand Theft Autu. V danem trenutku ti je dostopen nek predel metropole, po katerem lahko peš ali vozé iščeš označeni cilj misije oziroma skrivnosti. Mednje spadajo tako očitne, v zraku viseče šatulje kot bleščeče točke na tleh in stikala za drobne uganke, kjer je treba v določenem času uničiti zadosti ciljev, da se pojavi skrita skrinja. V njej najdeš dobrote, kot so cekin in orožja, kar v bazi med nalogami uporabiš za nakupe dodatnih krepelc in kovanje boljših ubojitih sredstev. Tako si omisliš ognjevito macolo, ki je počasnejša, a močnejša od sekire, svedraste rokavice ali bazuko, ki zamrzuje. Vsak od petih likov ima štiri prostore za opremo in zna skakati, kar je uporabno za prečkanje nižjih zgradb in premagovanje občasnih ploščadnih izzivov. Ti terjajo nekaj skakalne veščine, a niso preveč zafrknjeni.

A dokajšnja raznolikost bojnih pristopov ne pride toliko od robe, ki jo vlačiš s sabo, kot iz lastnosti samih robotejev. Peterica, ki jo imaš na izbiro, je raznovrstna po veščinah, ki obsegajo manjšo in večjo specialko, za kateri je treba nabirati energijo. Optimus hrustovsko udriha, Bumblebee hitrostno dreza in je sposoben zdrsniti za sovražnika ter nadaljevati kombinacijo udarcev, Grimlock se spremeni v t-rexa, ki grize. Podobno ti Megatron in Starscream v spopadu pokažeta tankovsko in letalsko obliko. Šajtrge sodelujejo tudi v kratkih krožnih dirkah, kjer je treba voziti skozi pospeševalne kroge in se ogibati žarkom. A transformacija v vozilo je hkrati enakopraven del boja, saj se je moč ob pokazatelju na ekranu spremeniti vanj in se zaleteti v barabina, nakar se 'bot brezšivno pretvori nazaj v človekolikega in dalje mlati po tolovaju. Prav tako je štirikolesnik uporaben za hitro povečanje razdalje med tabo in nasprotniki. A če ti gre za nohte, je za rešitev bolje uporabiti izmikanje. Če ga izvedeš v natanko pravem trenutku, se dogajanje upočasni in imaš priložnost za prizadejanje ekstra poškodb.

Železni podplati namesto visokih štiklov

Poznavalci Platinumove najbolj znane igre, Bayonette, so ob tem zastrigli z ušesi, in res je Devastation nekakšna lahkotna inačica te sekljačine. Mlatenje ni tako tehnično zahtevno, si pa igri poleg zaviranja časa delita zaljubljenost v številne vrste sovražnikov, ki terjajo lastne pristope. Nekaterim je treba najprej odstraniti ščite, drugi letajo naokoli ali te snajpajo z oddaljenih stolpnic, tretji hočejo, da najdeš vrzeli v njihovih napadalnih zaporedjih. Prav tako hitro naletiš na še en Platinumov zaščitni znak: velike glavarje. Ne mine deset minut, že se znajdeš pred razhudenim Devastatorjem, kot nebotičnik visokim robotom, ki je v skladu s tradicijo serije Combiner narejen iz več drugih železnjakov. Sitnoba, ki ji segaš do gležnjev, te taca, strelja in grabi, ti pa se izogibaš, garbaš in ji skušaš priti do občutljive betice.
Ravno šefi razkrijejo večplastno težavnost, ki sega od otroške prek dokaj normalne do take za mojstre. Želel bi se še kakšne vmes, predvsem ob kar grobem preskoku z normalne na visoko. A dejstvo je, da slednja ne terja samo več natančnosti in pazljivosti, marveč obilnejše ukvarjanje s fuzijo orožij, opremljanjem dodatkov in iskanjem skritosti, da imaš v bitkah čim ugodnejše pogoje. Kar je na osnovni težavnosti okrasek, se na višji izkaže za del strategije. Ob tem moraš biti pripravljen na več preciznega izmikanja in sovražnega blokiranja oziroma zvijač, saj se vzorci nekoliko spremenijo.

Ob polni robotski luni

Škoda, da je mesto tako škatlasto in enolično, udejstvovanje pa, odštevši nekaj raziskovanja omejenih področij, linearno. In jasno je, da Devastation ne poseduje take vojskovalne globine kot Bayonetta, saj je položaj v prostoru manj važen in je besni knofodrk po izmiku dostikrat recept za zmago. Po drugi strani pa ameriško pravokotnih ulic marsikdaj niti opaziš ne, saj si stalno pod pritiskom. Akcija se zlepa ne upočasni, saj te na ulicah vsevdilj ogrožajo bodisi roboti bodisi zajebana vrata bodisi vetrovniki bodisi udari kavljev iz lufta. Dolžina resda ni zavidljiva, saj igra na normalni zahtevnosti traja kakih šest ur, čemur ni pridružen multiplayer. Vendar je enoličnost zbita na drobno merico in tu ni več dolgcajta iz Platinumove prejšnje licenčne titule, Legend of Korra. Takisto ne gre zanemariti dimenzij najvišje zahtevnosti, ki orenk preizkusi spretnost, in petdesetih ločenih izzivov. Te odklepaš sproti in te znajo kakor VR-misije v Metal Gear Solidih nesramno pograbiti. Nadaljevalne točke so razpostavljene s posluhom, vmesne sekvence je zmerom moč preskočiti, včitavanje je hitro in cena igre je marsikod nižja od običajne. Fizičen izvod za PC zna denimo stati komaj dvajsetaka.
No, kralj vsega je sijajno vzdušje. Stalno se počutiš, kot da se igraš s priljubljenimi roboti in sodeluješ v njihovi risanki. V objemu stilistično izpiljene cel-shaded grafike in udarne zvočne podlage doživiš klasične Transformerje v igralni obliki, ki so si jo od nekdaj zaslužili. Če ti dogajajo, Opustošenja ne zamudi!

***Sneti** je miren, saj ve, da mu bosta iz težav pomagala hrumeči kamion in nabriti opekač.*

81

pristna izvorna transformskost ✔ suvajoča borilno-strelsko-skakalna akcija ✔ premišljene težavnosti, raznovrstni sovragi in dodatni izzivi ✔ pusto mesto ✖ lahko bi bila daljša in globlja ✖ PlatinumGames / Activision

SteamWorld Heist

Neodvisniški studio Image & Form je za svojo simpatično igrico Tower Defense izdelal vzdušen kavbojsko-steampunkovski univerzum. Nato ga je razširil z bolj zapletenim SteamWorld Digom (J246, 74), ki je združil nelinearno raziskovanje, rudarstvo, akcijo ter mozganje. Nizu zdaj sledi Heist, njihov najbolj ambiciozen izdelek. Odprava parne robotke pošlje v vesolje, koder se bodo šli piratstvo. Stvaritelji so nedvomno fani televizijske serije Firefly, saj je vzdušje slično. Špilanje pa je kljub pogledu od strani, ki spomni na poskakovalno arkado, še najbolj podobno X-Comu. Potezno streljanje z več liki hitro zasvoji in izvrstno sede na ročno drkalico.

Zemlja v prafaktorjih

Kakšna usoda je doletela kopača Rustyja iz Diga, ne vemo. Zemlja se je raztreščila na milijon koščkov, tako da zdaj z ostalimi preživelimi bržda tava po vesolju ter išče vodo, ključno za poganjanje svojega parnega srca. Bojda bomo o njem in vzrokih za kataklizmo več slišali v prihodnje. Heist pa se osredotoči na gusarsko kapitanko, ki se s skupinico pomagačev trudi preživeti. Le stežka se prebijajo, saj je vesolje polno zlohotnežev, medtem ko dodatno zavdaja tiranska organizacija.

Vzdušje je tapravo in okolje domišljeno. Ne manjka niti humorja, za kar poskrbi vztrajno rastoča pisana druščina. Pilot je denimo kar privijačen v stolček, pirat za nesrečo krivi kite, ruskega gorostasa pa so izgnali iz cirkusa, kjer je želel postati baletka. Pisanih likov se tare v barih in postojankah, v katerih posadka med obračuni klepeče in nakupuje. Takšna je beznica Lola's, koder poslušaš bend Parne žirafe. Ali pivnica Die Tankstelle, kjer točijo najbolj viskozno motorno olje. Toda ni vse radost, saj se je pojavila nekromantska robocoprnica, ki iz odpadnih kosov gradi armijo. Šušlja pa se tudi o starodavni rasi, ki se prebuja iz dolgega spanca ...

84 — *Vesoljski **Kavbojc** je najboljši revolveraš v galaksiji. Strelja s polno paro!*
3DS — Image & Form

Botki, združite se!

Srž igranja ne zaostaja za dodelanim okoljem. Heist temelji na približno petnajstminutnih, naključno generiranih misijicah, skozi katere banda štorijo premočrtno potiska naprej. Peščica soldatov se potezno premika po sovražnih ladjah v neobičajnem pogledu od strani, pleza po lestvah, odpira lopute in duri ter ugonablja takšne in drugačne robospake različnih velikosti. Ključna sta pametno postavljanje v prostoru in iskanje zaklona. Kot je navada v tovrstnih timskih poteznicah, je vedno treba premisliti, če se bo vojak dlje sprehodil in s tem žrtvoval napad ali pa bo naredil le par korakov in streljal.

Toda brž vstopi dodatek, ki bojevanje napravi samosvoje. Merjenje je namreč ročno, dočim se vojaki in orožja med seboj krepko razlikujejo. Kapitanka zna navdihovati in zdraviti bližnje, ribasti pribočnik prisega na čelne, jurišnik na kolesu je najučinkovitejši, ko navali od zadaj ... Šibrovka se razprši, granate letijo v loku, ostrostrelke imajo laserski merilnik. Uporabljati jih je v užitek, saj se vsi izstrelki odbijajo od sten. To botruje spektakularnim obračunom, kjer merjenje spomni na biljard. Se neoboroženi skriva za ščitom? Če se bo patron odbil od stropa, mu bo priletel naravnost v betico.

Dolgčas ni nikoli, saj te redno presenečajo nove sorte neprijateljev. Nekateri se znajo ščititi oziroma jih ob pokončanju raznese, drugi obstreljujejo od daleč in kličejo okrepitve. Šefi so zajetni in terjajo različne pristope, zlasti na zaguljenih višjih težavnostih. Nadalje boje razgiba vpliv okolja, saj je kritje moč uničiti, iz pip kaplja vnetljiva tekočina ali se šicaš na območju, kjer je polno eksplozivnih sodov. Alarmi sprožajo dodatne obrambne mehanizme ...



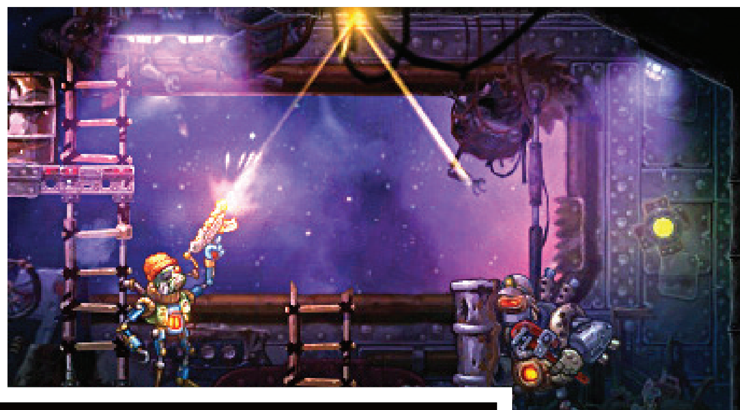
O steampunku, fikcijski subkulturi, ki meša paro, elektriko in alternativno zgodovino, smo že pisali v Jokerju 235. Tematika ima mnogo navdušencev in med njimi so tudi bendi, ki ozaljšani z medeninastimi naočniki, cilindri in mehanskim videzom žgejo raznovrstno muziko. Eden takih je Steam Powered Giraffe, ki folk rock meša s pantomimo. Kako je to videti, si poglej na YouTubu. Za Heist so napravili nekaj novih komadov in predelali par starih, obenem pa se v njem pojavijo kot neigralni liki. Zmešanka s kavbojskim pridihom mi je tako sedla v uho, da sem zanjo koj dal desetaka. Najdeš jo na *Steampoweredgiraffe.bandcamp.com.*

S polno paro naprej

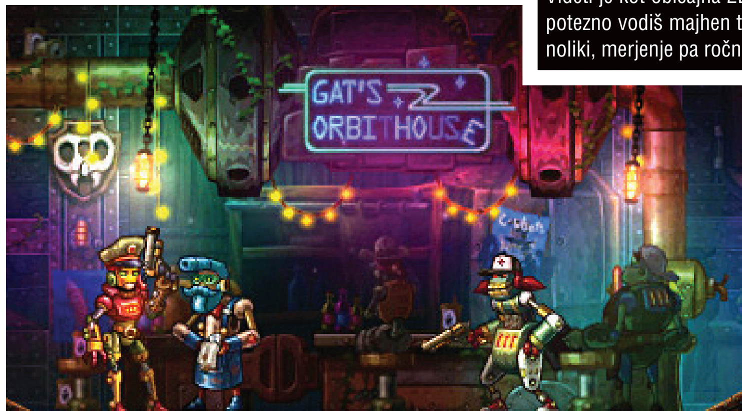
Na prvi pogled je Heist enostavna poteznica, vendar skriva dovolj frišnih prijemov in globine, da boš po petnajstih uricah z veseljem pognal new game +. Edina večja zamera leti na nerodne menije in urejanje opreme, pri čemer gre najbolj v nos omejen inventar. A s privlačnim svetom, urno dojemljivim in zasvojljivim streljaštvom, lahkotnim frpjskim višanjem nivojev ter na vsakem koraku prilagodljivo težavnostjo bo gotovo v užitek tako veteranom kot začetnikom. Pa še cena v Nintendovi e-štacuni znaša ugodnih 15 evrov. Mimogrede, če si ne lastiš 3DSa, vedi, da ta posladek pride na vse sisteme.

Lepo je videti, da se Image & Form z vsakim izdelkom povzpnejo stopničko više in se pogumno lotevajo različnih žanrov. Nadejam se, da se v prihodnje obeta dirkačina s parnimi lokomotivami!





Videti je kot običajna 2D-skakalščina, a ni. V pogledu od strani po vesoljskih ladjah potezno vodiš majhen tim. Strelski obračuni vlečejo, zlasti zato, ker so sovragi raznoliki, merjenje pa ročno. Tudi okolje igra veliko vlogo, tako da je taktiziranje nujno.





NEKA DŽESIKA

Vijoličen stric je rekel "LordFebo in Jessica, jejta drek!" Nisva se mogla upreti in sva jedla drek. Potem sva se vrnila s čepki v ušesih in s pištolo. Rekel sem: "Kilgrave, ti jej drek!" Ni imel druge, kot da je jedel drek. Sprašujete me, če poznam Purpurneža in Jessico? Seveda ju, saj smo kosili skupaj.

Jessica Jones je na naših koncih nepoznano superheroinsko ime. Stripa stara celina sploh ni videla, punca nima ne risanke ne filma, celo med stoterico figuric v Lego Marvel Superheroes je ni bilo. Nenavadno pravzaprav, da so ji namenili televizijsko serijo. Toda Marvel že ve, kaj dela. Sočasno z visokoprofilnimi filmskimi dogodivščinami Avengerjev, ki se soočajo z nevarnostmi iz vsemira, gradijo drug, bolj prizemljen svet uličnih junakov. Njihove zgodbe ne zahtevajo visokega proračuna in so kot nalašč za nadaljevanke. Tako lahko počasi razvijejo osebnosti, kar je sila dobrodošlo v času, ko se mnogotere votle predstave skrivajo le za posebnimi učinki. Pri tem izbirajo povezljive like, ki se bodo slejkoprej srečali. Daredevil, prva serija dotične založbe v produkciji Netflixa, je bila odlično sprejeta. Dobre ocene pa je dobila tudi njegova kolegica Jessica.

Zlorabljena detektivka

Jonesova je sodoben lik, saj je štartala pred komaj petnajstimi leti. Marvel je imel tedaj dovolj pol stoletja stare stripovske cenzure in je začel pod znamko Max izdajati odrasle zgodbe. Kajpak ni šlo za pornografijo, toda po črki konzervativnega pravilnika je bil včasih sporen že namig na seks. Med prepovedane elemente so sodili še pretirano nasilje, mrtvi policaji in slaba sporočila. V posmeh temu je Jessica svojo povest otvorila s fukom – najprej verbalno in nato koitalno. Tudi risarji niso štedili z grafičnimi mesarstvi, tako nad slabimi fanti kot nad nedolžniki. Televizijska serija temu dovolj zvesto sledi, dasi je nasilja v resnici mnogo manj kot v Daredevilu, ki topodročno boleče pretirava.

Jessica v zvežčičih ne živi v lastnem mehurčku, marveč je del klasičnega Marvelovega New Yorka. Oče je bil uslužbenec Tonyja Starka, ona pa sošolka Petra Parkerja in zagledana v Johnnyja Storma. Njena drugačnost se je pričela po karambolu z vojaškim konvojem, ki je prevažal radioaktivnost. Za ceno smrti družine je dobila orjaško moč, delno neranljivost in zmožnost nekakšnega letanja. Oziroma, kakor pove sama, nadzorovanih veleskokov. Odeta v bel triko in pod imenom Jewel je s svojimi sposobnostmi pomagala navadnim ljudem, dokler ni srečala Purple Mana.

Ta zlikovec, ki s kemičnimi signali nadzoruje ljudi, jo je kar osem mesecev zlorabljal in jo na kraju poslal ubit Daredevila. Toda Iron Man in Vision sta jo dobro zdelala in če ji ne bi na pomoč priskočila prijateljica Ms. Marvel, bi se ji slabo pisalo. Jessico je pod okrilje vzela organizacija Shield, vendar psihično zlomljeni junakinji ni bilo več do bele oprave. Nekajkrat se je v stripih pojavila v temačnejši podobi Knightress, nakar je svojo preteklost obesila na klin in odprla detektivsko pisarno Alias. To je obenem naslov njenega prvega stripa. Kasneje so jo preselili v izdajo Pulse, občasno pa se je pojavila tudi zgodbah od Young Avengerjev in Fantastic Four.

Povprečna predstava

Kot stripovska predloga se prav tako televizijska različica osredotoča na njeno bedno in prav nič superjunaško življenjsko obdobje, v katerem komaj zasluži za najemnino in flašo viskija. Purpurnež ji je dobro zavdal, saj je punca zatravmirana in na ekranu ni niti za sekundo židane volje. Skozi retrospektive gledalec sicer uzre nekaj preteklosti, ampak tisto so okruški, ki nje kot Jewel sploh ne omenjajo ter poreklo razložijo zelo malomarno. Glede na potencial medija se mi zdi to čudno in škoda. Za razliko od sličnih serij se takisto ne ukvarja z več negativci, marveč je vseh trinajst epizod na tapeti zgolj Kilgrave iliti Purple Man. Pri tem tip ni vijoličen v fris, temveč se zadovolji s primernim odtenkom suknje. Predstava namreč ni posebej nadnaravna in šemasta. Ženska včasih visoko skoči in koga silovito zabriše v steno ter je vseskozi v civilu. No, razen če niso znucane kavbojke, ogabni škornji in leder džeket njen kostum.



Temelj za niziko je strip Alias, vendar le del okoli Purple Mana, kajti Jessica ima široko družbo, od Stotnika Amerike in Spideyja do mutantov. V izdaji Pulse pa je poročena in noseča z Lukom Cagem.


Takle ksiht drži Jessica skozi vseh trinajst epizod. Pri tem po eni plati daje občutek, da ji dol visi za cel svet in nesramnost stresa na vsakem koraku. Po drugi pa se gre pretirano poštenjakarstvo.


Vijolični Kilgrave je najboljši karakter, dasi bi lahko bil bolje razvit, saj gledalcu njegovo otroštvo ni povsem jasno. V stripu mu je ime Zebediah, prihaja iz Rijeke, vir njegove moči pa je nesreča s kemikalijami.



Jessica ima travme zaradi posiljevanja, Luke Cage pa zavoljo smrti žene. Kisli ksihti zato prevevajo predstavo. Je pa serija dobra reklama za Lukovo lastno štorijo, ki menda pride v prvi polovici leta.

Serija z rahlo drugačnostjo in interesantno sposobnostjo Kilgrava po eni plati pritegne. Karizmatični tipček ljudjem zaukaže in oni slepo izpolnijo, naj gre za rinjenje vrtnih škarij v gobec, lupljenje obraza ali butanje z glavo ob zid. Splošnemu vtisu prav tako koristi občasni neranljivi junak Luke Cage, ki bo letos dobil lastno epizodnico. A četudi sem v kratkem času z zanimanjem pogledal vsa poglavja, na kraju nisem prekipeval od navdušenja. Druga polovica je slabša, nekaj je nepotrebno ponovljenih situacij, nekateri karakterji so antipatični in vobče je zadeva preraztegnjena oziroma je minutaža slabo izkoriščena. Zmotijo tudi sila amaterski akcijski deli. Igralka resda dobro opravi svojo zajebano, safr furajočo vlogo, toda njen lik sam po sebi ni višek privlačnosti. Za nameček bi jo včasih okoli ušes zavoljo neumnosti in pravičniškega principa. Ker Vijolčneža ne ugonobi na mestu in otročje dopusti, da večkrat pobegne, je soodgovorna za smrt premnogih. Ne morem se zato strinjati z ameriškimi recenzijami, ki Jessico postavljajo na piedestal stripovskih ekranizacij. Je v redu, ampak nič več kot to.
Mikroreference na širši univerzum obstajajo, vendar zanje potrebuješ dobesedno povečevalno steklo. Le največji fanboyi bodo zaznali sliko Stana Leeja v ozadju ali nastavek za silaka Nuka v policistu, ki golta eksperimentalne tablete. Ni namreč očitnosti v slogu Stotnikovega ščita ali Nicka Furyja. Še Matt Murdock in omemba Fiska manjkata, dasi je bilo križanje z Nebojšo pričakovano. Vsekakor pa bo do njega prišlo prihodnje leto. Letos dobita lastni seriji neuničljivi Luke Cage in karatejec Iron Fist, nakar se bodo vsi štirje liki združili v Defenderje. Jessice same po sebi ne bi štel pod kanon rešičloveških predstav, toda ako te ti svetovi zanimajo, si jo velja ogledati ravno zaradi prihajajočih zgodb.



Defenderji so varianta Avengerjev, med katerimi so se v stripih znašli številni liki. V TV-nizki pa se bodo združili Daredevil, Jessica Jones, neranljivi Luke Cage in bruslijevski Iron Fist. Čez poldrugo leto.

SILA NA ZAJTRKU

Sedma epizoda Vojne zvezd je v kinodvorane treščila z gromkostjo planetarnega uničenja. Na socialnih omrežjih je bilo čutiti veliko motnjo – kot bi si milijoni ljudi nenadoma ogledali film in o njem razdirali žolčne debate. Aggressor se priključi s karseda nevtralno analizo brez kvarnikov. Častna.

CHEWBACCA JE HANOV FOTR, HAHA! Hec, hec. Če v zadnjih tednih spričo strahu pred nadležnimi kvarniki nisi strgal internetnega kabla iz vtičnice, je bilo tovrstne izpade nemogoče spregledati. A tudi tisti, ki jim je znanstvenofantastični svet Vojne zvezd deveta briga, niso mogli mimo norije, ki je spremljala izid sedmega dela osrednje serije s podnaslovom The Force Awakens. Če niso imeli ob sebi kakšnega ljubitelja Lucasovega sveta, so jih z oglasi vseh sort zasuli mediji. Disney je namreč s pretanjeno in obširno kampanjo poskrbel, da se je jeseni govorilo samo še o žaromečih, X-wingih in v bele oklepe odetih soldatih, ki z blasterji zadenejo en drek.

Podobno histerijo smo beležili pred poldrugim desetletjem, ko je Lucas udejanjil drugo trilogijo. Že tedaj je bila franšiza uveljavljena kot eden bolj priljubljenih domišljijskih svetov na zahodni polobli. Tak, zaradi katerega so odrasli ljudje kupovali figurice, namenjene dvanajstletnikom. Živelj je maja 1999 v jedijskih opravah po več dni kampiral pred vhodi kinematografov. A tedaj je šlo za prekvele izvirnikov iz sedemdesetih in osemdesetih, kjer smo načeloma poznali osrednji zaplet, Anakinov padec v temo.

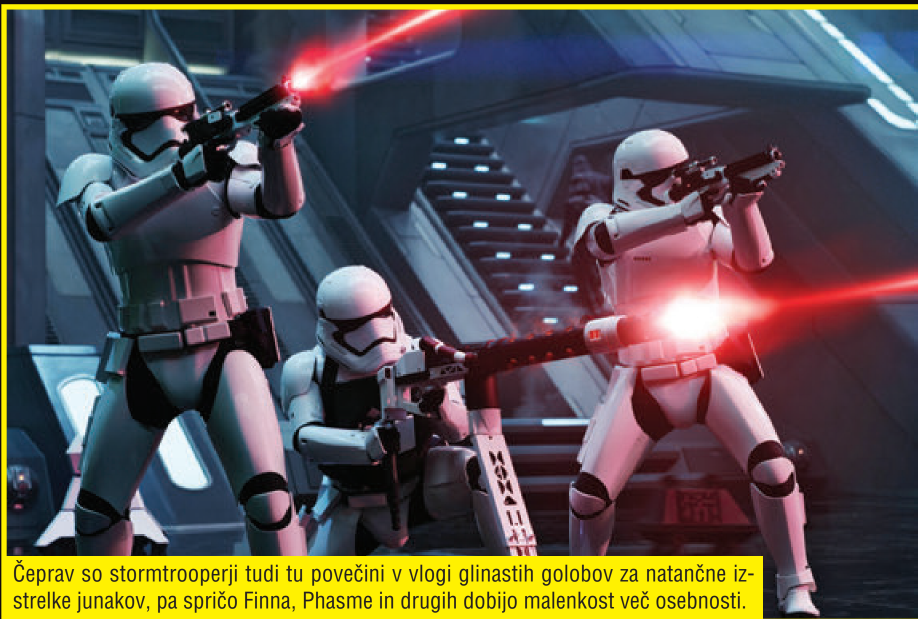
To pot je fabula vznemirljivo skrivnostnejša. Sedma epizoda pripoved nadaljuje od tam, ko gre v šestici že druga Zvezda smrti v luft in Vader zgori še bolj kot nekoč na Mustafarju. Spusti se torej v nov, še nepopisan čas. Hkrati to ni več film Georga Lucasa, kajti bradati možakar je s prodajo celotnega sveta Disneyju decembra 2012 od njega vzel slovo. Na režiserski stol je sedel J. J. Abrams in z radovednostjo smo čakali, kako bo preobrazil tisto galaksijo daleč proč.

IMPERIJ ŠE ŽIVI

Koncem Vrnitve jedijev je Galaktični imperij doživel uničujoč poraz v bitki nad Endorjem in ostal brez vodstva. Rakom sta šla žvižgat tako astmatik Darth Vader kot njegov sithovski mentor Darth Sidious. Toda Imperij je bil prevelika tvorba, da bi zgolj zaradi tega v celoti razpadel. Pred uporniško Alianso je bilo naporno delo uničevanja žepov imperialne vojske, ki je skušala ohraniti totalitarno državo. Tega dogajanja se loteva marsikatera štorija iz neoficielnih knjig, čemur se je ne-

The Force Awakens je kot predhodniki v svojem bistvu vesoljska pravljica s frčanjem plovilc, streljanjem blasterjev in smešnim driftanjem Falcona po peščeni pustinji.





Čeprav so stormtrooperji tudi tu povečini v vlogi glinastih golobov za natančne izstrelke junakov, pa spričo Finna, Phasme in drugih dobijo malenkost več osebnosti.



Kylo Ren na desni je le eden od negativcev, kajti Starkillerju poveljuje general Hux. Med njima vlada rivalstvo, kar spomni na spore Dartha Vaderja s svojimi admirali.

koč reklo razširjeni univerzum (expanded universe), o katerem smo pisali pred dvema številkama. Po novem vse te pretekle povesti iz knjig in iger sodijo pod SW Legends, dočim so čas med Šesto ter Sedmo epizodo popisali nanovo in uradno. V knjigah, kot je Aftermath, izvemo za več bitk v letu po endorski, v katerih iz Alianse nastala Nova republika postopno zatre poskuse imperialistov po preporodu. Največja je bitka za puščavski planet Jakku, kjer soldate v belem spet pošteno namlatijo in šele po tistem Imperij dokončno kapitulira. Spopad najbolj obeležuje trenutek, ko se uporniški komandosi izkrcajo na zvezdnem rušilcu Inflictor, da bi ga zajeli. Toda njegova kapitanka to prepreči in ladjo nalašč zaleti v puščavsko površje, da tam ostane kot gigantski, nemi relikt vojne.

Prav po tem rušilcu devetindvajset let kasneje – na začetku filma The Force Awakens – brska osamljena lovka na artefakte Rey. A usoda ima zanjo posebne načrte. Po spletu okoliščin naleti na bežečega Finna, dezertiranega soldata Prvega reda s številko FN-2187. First Order je frakcija, ki je v vmesnih tridesetih letih nasledila uničeni Imperij in predstavlja največjo nevarnost Novi republiki. Le-ta se je v desetletjih po nastanku vse preveč ubadala s politiziranjem, da bi se osredotočila na boj s Prvim redom. To pošteno ujezi legendarno princeso Leio Organo, zdaj generalko republiške armade, ki ustanovi last-no oboroženo skupino Odpor (Resistance). Nove stormtrooperje bi rada polovila sama, če že Republiki ni mar zanje. Njen najboljši pilot je Poe Dameron, ki se s simpatičnim žogastim droidom BB-8 odpravi na superskrivno nalogo – odkriti mora, kam je izginil Luke Skywalker.

Luke se je v vmesnem času kot edini preostali šolani jedi namenil preporoditi red mojstrov svetle strani Sile in je začel z urjenjem nove generacije padawanov. A poslanstvo se mu je sfižilo, zakajti tudi temna stran sile ni počivala. Njena mogota je znova zrasla, dobila nove zlovešče sluge in za okrepitev vojaške sile zgradila novo superorožje velikosti planeta, bazo Starkiller. Skrajni čas, da se zmigajo novi (in nekateri stari) junaki! Taka je predzgodba Sedme epizode, katere dobršen del povedo knjige.



"Bemuboga, Finn, sem ti rekla, da bodi pazljiv okoli štedilnika!" Neodvisna Rey je novodobni feministični lik, kakršni so zdaj v vzponu. Nima pa (še) takega pridiha neustavljivosti kot Furiosa.

PINJAU PINJAU!

Abramsova vizija galaksije pokaže, kako je filmska umetnost napredovala. Uvodni prizor z nasedlim star destroyjem te hipoma povleče nazaj v fantastični svet. Ko Rey zakurbla lebdeči moped, lahko skorajda zavohaš njegov izpust – povsem drugače kot pri igričarskih dirkalnikih, s katerimi je Anakin poziral v enici. Trooperji, TIE-fighterji in Tisočletni sokol imajo sicer znano obliko, a vendarle jih malenkostne posodobitve napravijo prepričljivejše, stvarnejše, da stopijo in poletijo iz platna, tudi v ne-3D inačici. Abrams ni ponovil Lucasove napake iz druge trilogije in ni pretiraval z računalniškimi posebnimi učinki. Kot so radi poudarjali že pred izidom filma, so uporabili ogromno stvarne scenografije, kar se Sedmi epizodi pozna. Pustinja na Jakkuju, zasneženi Starkiller in ostali planeti so surova, otipljiva okolja. Žarometi in blasterski izstrelki cvrčijo, eksplozije bobnijo, nad vse pa se znova dviga monumentalna glasba Johna Williamsa.

Prislovični Lucasovi rezi v prehodih med različnimi prizorišči so še vedno tu, toda Abramsov pečat je nezgrešljiv v kadrih, kjer se slika osredotoča na osebe. Tem je morda namenjeno kanec manj časa kot v Lucasovih filmih – vsaj v prvih treh, eee, od štirice do šestice. 71-letni bradatež je po ogledu Forca diplomatsko komentiral, da je to "drugačen film od njegovih, vsekakor novejši, bolj Abramsov". Bržda je hotel reči, da je bolj akcijski od starih izvirnikov, ki so bili pravzaprav ZF-drame, zakamuflirane v spektakle. V Sedmi epizodi se reči dogajajo hitreje in vsekakor v 135 minutah več poka. Dialogi so sprva zvečine zoženi na dovtipe in scene z globljimi osebnimi dramami se zvrstijo šele v drugi polovici filma.

JUNAKI PO SILI



Prva trilogija je med nesmrtne povzdignila like Luka Nebohodca, Hana Sola in drugih, ki so se postavili po robu Galaktičnemu imperiju. V Sili se prebuja tovrstno breme pade na ramena treh novih mimogrednežev. Taki so seveda le na prvi pogled, kajti namenjene so jim velike stvari. Film o njih ne pove dosti in radovednež si mora pomagati z ilustrirano knjigo Before the Awakening, ki se loti njihovih predzgodb.

Punčara Rey od rojstva prebiva na robu pokopališča ladij na peščenem Jakkuju, kjer jo je družina, ki se je le bežno spominja, iz neznanega razloga zapustila, ko ji je bilo samo pet let. Kljub temu se je naučila preživeti s plenjenjem ostankov iz vojne in postala izkušena lovka na dragocene kose tehnologije, ki jo prodaja lokalnim mafijcem. Njena zveza je barantač Unkar Plutt, ki njen talent ceni ravno dovolj, da nadnjo ne pošlje svojih težakov. Za zdaj. Rey ima čumnato urejeno kar v okostju hodca AT-AT in družbo ji delajo droidi, zato se z BB-8 hitro ujameta, ko ga prinese naokrog. Ve tudi, da ima Plutt na svojem dvorišču staro pokrovkasto tihotapsko tovorno ladjo ...

Finn z originalnim imenom FN-2187 je eden najbolj vzornih kadetov Prvega reda. Kot otroka so ga vzeli neznani družini in od malega urili za poslušnega soldata. Trooperji Reda torej niso kloni, marveč običajni ljudje. '87', kakor ga kličejo kameradi, se redno odlikuje na vadbišču in je med drugim vešč v rabi električne palice, s katero se jurišniki urijo v mečevanju z uporabniki žaromečev, kar mu v filmu pride jako prav. Njegova nadrejena, v srebrni oklep odeta stotnica Phasma, mu napoveduje bleščečo kariero, če bo le presegel svojo glavno slabost. Močno vest, zaradi katere daje prednost reševanju svojih soborcev na račun vojaških ciljev misij.

Poe Dameron je otrok Share Bey in Kesa Damerona, uporniških junakov, katerih prigode popisuje štiridelna serija stripov Shattered Empire. V njej neposredno po bitki pri Endorju preprečijo imperijski Operation Cinder, povračilni napad na Palpatinov rodni planet Naboo, v katerem bi ga opustošili z izmaličenjem njegovega podnebja. V zahvalo jima Nebohodec podari sadiko na Silo občutljivega drevesa, kakršna so nekoč, pred vzponom sithov, rasla v templju na Coruscantu. Morda je ravno to drevesce, ob katerem odrašča Poe, zaslužno, da že pri šestih letih zauzda A-winga, nakar postane najboljši pilot Nove republike. Običajno frči v najmodernejšem črnem X-wingu 'Black One' znamke T-85, od koder izvira njegov vzdevek Črni vodja.

UPORNIŠKI SLOVENEC



Scenarij Sedme epizode je bil ena najbolje čuvanih skrivnosti po številu Solovih ljubic. Disney in Lucasfilm sta se na vse pretege trudila, da bi snemanje potekalo v čimvečji tajnosti. Ko je septembra 2014 zanesenjak Matthew Myatt z dronom iz zraka čisto naključno posnel kuliso Millenium Falcona v nekdanji angleški letalski bazi Greenham Common, je bila cela štala. Toda za tosortno poročanje nam ni treba brskati po odročnih virih, kajti na prizorišču smo imeli slovenskega igralca Andreija Lenarta! Triindvajsetletni Ljubljančan s pravim imenom Lenart Černilogar je igral majhno vlogo uporniškega vojaka in če dobro poškiliš, ga je moč nekajkrat videti v prizorih iz odporniške baze. Povprašali smo ga o zadušljivih trooperskih čeladah in psu Carrie Fisher.

Živjo, Lenart. Kako si se uspel pririniti na snemanje Sedme epizode?
Z igro se ukvarjam poklicno in v Londonu sem na Greenwiški univerzi študiral filmsko ter TV-produkcijo. Imel sem že nekaj bežnih vlog, na primer v Kingsmanu in Thoru: The Dark World. Toda Star Wars je bila povsem druga zadeva. Zanj je Disney novembra 2013 pripravil odprto avdicijo za statiste, kar je pri blockbusterjih redkost. To so storili predvsem za 'fan service' in publiciteto. Ob petih zjutraj sem se usedel na vlak za Wembley in že ob tej zgodnji uri je bilo prizorišče nabito polno. Tam je bilo res mnogo cosplayerjev, ki jim je bila verjetno življenjska želja nastopiti ob R2-D2ju.

Kako je bila videti avdicija? Kaj si moral storiti?
Nič zapletenega – pogovoril sem se s šefi za casting in odrecitiral nekaj vrstic z lista. To je bilo to, deset minut je trajalo. Nato sem šel domov in čakal, kajti odgovor je prišel šele čez sedem mesecev. Je pa bilo res hecno, ker mi niso takoj povedali, kaj bom šel snemat, marveč sem poziv prejel pod kodnim imenom! Jasno mi je postalo šele na setu, ko sem na hodniku zagledal dolgo vrsto kostumov stormtrooperjev.

Gotovo je bila zapovedana stroga molčečnost?
Absolutno. Nikomur nisem smel razlagati, kaj počnem. Ko smo med snemalnimi dnevi zapuščali studie Pinewood, smo bili do vratu zapeti, da nas ne bi kdo pofotkal in podobno. Smo pa imeli srečo, da se takrat še ni razvedelo, da delamo Star Wars, zato nas ni zunaj nihče nadlegoval. Drugače je bilo v bazi Greenham, sploh potem, ko nas je odkril dron, saj smo bili hermetično zaprti za ograjami. Varovanje je mejilo na vojaško in Disney ima za to lastno varnostno službo, kot velja tudi za druge večje hiše, na primer Marvel. Zaprli so tudi zračni prostor, kajti navdušenci so nas skušali posneti s helikopterji. Ob prihodu na sete so nam leče telefonov prelepili s pečatnimi nalepkami, da ne bi česa posneli. Vsak kos scenografije je imel svoj RFID-čip in če bi ga hotel odnesti s seboj za spomin, bi na vhodu piskalo kot v trgovini. Scenarija statisti sploh nismo dobili v roke, zato smo lahko zgolj sklepali iz govoric ...

Vse svoje prizore si torej posnel v bazi Greenham in studiu Pinewood v Angliji?
Tako je. Notranje scene v jami uporniške baze smo napravili v studiu, zunanje letališke z objemanjem Leie in Sola pa v Greenhamu. Mimogrede: prizor, ko princeso vidimo prvič, je bil pravzaprav Carriejin zadnji snemalni dan. Seveda je imela s seboj svojega psa in hčerko, ki ima v filmu tudi manjšo vlogo.

Enega od trooperjev je igral Daniel Craig, Unkarja Plutta pa Simon Pegg. Koliko je bilo teh cameo vlog?
Da, za Craiga smo vedeli, da se smuka okoli, vendar ne, zakaj. Na prizorišče je namreč prišlo kar nekaj zvezd, med drugimi Benedict Cumberbatch in Elijah Wood. Domnevno samo pozdravit Abramsa, ampak nikoli ne veš ...

Kako je scena na snemanju videti v primeri s tistim, kar smo potem dobili na platnu? Jo sploh prepoznaš?
Da, ampak predvsem zaradi odločitve Abramsa in drugih, da bodo uporabili tako veliko stvarne opreme. Nikoli nismo stopili pred zeleno steno! Težko je razložiti, kako navdušujoče se je bilo sprehoditi skozi Greenham, kajti kamor si pogledal, je bil Star Wars. Od letalnikov do droidov. Res hudo je bilo 'v jami', ko smo snemali poleg alienskih kreatur, ki so pravi gumijasti modeli. En igralec je vanje oblečen, dočim mimiko z ročicami nadzoruje tehnik. In ko vate usmeri tiste oči ... Nadel sem si tudi stormtroopersko čelado, iz katere je težko karkoli videti. Ves kostum je grozno vroč in igralci v Abu Dabiju, kjer so snemali prizore z Jakkuja, so trpeli. V sklepih je manj gibljiv kot je videti v filmu in igralci so pri kosilu komaj dosegli usta.

Kolikor razumem, ste imeli odlično vzdušje?
Nepozabno. Na vsakem koraku je bilo čutiti, da ljudje Force Awakens snemajo iz zanosa, ne iz zdolgočasene potrebe. Disney je v Greenham pripeljal neko ameriško navdušensko društvo, ki gradi droide, da so se z njimi preganjali naokoli. Abramsa sem enkrat ujel, ko se je med ogledom scene obrnil od zaslona in dejal: "Ej, a ni noro, delamo Star Wars!" Prav po otroško je bil vesel.

A vendarle z zvezdami nisi smel govoriti?
Na takih snemanjih velja nenapisano pravilo, da s pomembnejšimi člani govoriš samo, če oni ogovorijo tebe. Drugače bi bil kaos. Sam sem spregovoril z Anthonyjem Danielsom, ki igra C3-POja, res v redu možakar. Carrie Fisher je tudi na setu zbijala take štose, kot jih drugod. Nisem pa pričakoval, da je Harrison Ford dejansko tako stoičen, kot pravijo. Ves čas je imel 'poker face'. Nakar se je pred enim posnetkom obrnil proti nam in rekel: "Če bo kdo igral bolje od mene, bo odpuščen!" Slišati je bil preklemano prepričljiv, haha.

Avdicij za osmo in deveto epizodo ne bo več, če bi še kdo želel priti med igralce? Te bomo videli tudi v osmici in devetki?
Ne, očitno so vse dobili že prvič. Kar pa se mojega nadaljnjega sodelovanja tiče, ne smem ničesar povedati. Drugače me bodo z lightsaberjem.

Mislim si, da to večine ne bo pretirano motilo, ker je igra prepričljiva. Prednjačijo simpatična britanka Daisy Ridley kot feministka po sili Rey, Harrison Ford kot vsi vemo kdo in Adam Driver kot negativec Kylo Ren. Solo ne pride zgolj na obisk iz preteklosti pogledat, kaj dogaja, stari, marveč ima v tej epizodi eno osrednjih vlog in sta s Chewiejem poštena mamojebca. Toda najbolj navduši Kylo, ker je pravzaprav vse, kar bi moral biti Anakin v dvojki in trojki. Mladi sithovski vajenec je temperamenten, vzkipljiv in uničevalen v globoki razklanosti med temno ter svetlo stranjo Sile. Točno tak, kot bi neizvežban učenec temne strani moral biti. Mestoma izpade kot nevzgojen Darth Bieber, a za razliko od lika Haydena Christensena tokratna izvedba deluje! Ekipa se je potrudila na obeh straneh kamere.



Droid BB-8, ki je ime dobil po svoji postavi, ima več prizorov in karizme od svojega lastnika Poeja Damerona. Abrams je pilota nameraval ubiti. Premislil si je šele, ko se je srečal z igralcem Oscarjem Isaacom.

SILA NA DVEH KAVAH PREVEČ

Drugače je s splošno začrtanostjo pripovedi. Ljubitelji franšize bodo sicer jarjarovsko žlobudrali od navdušenja, kajti Force Awakens je od prve do zadnje minute en sam poklon tistim, ki kupujejo plastične lahke sablje. Odlično ujame vzdušje izvirnikov in namečkoma po kar dvaintridesetih letih, odkar je izšel Return of the Jedi, na platno spet pripelje več legendarnih likov. Nisem prepričan, ali je bil bolj vzhičen Han Solo ob vnovičnem pogledu na Sokolov kokpit ali gledalci ob pogledu nanj. Spominki na prejšnje dele kipijo iz vseh por, denimo omemba stiskalnika za smeti. Najdeš pa celo skrite požmige na spremljevalne reči, kot so videoigre Lego Star Wars. Bodi pozoren, ko Chewie pihne enega od trooperjev. Toda Abrams in scenaristi, med njimi veteran prejšnjih delov Lawrence Kasdan, so šli v posnemanju izvirnikov predaleč. Poznavalce bo zbodlo, kako podoben je pripovedni lok tistemu iz A New Hope. Začetek v puščavi? Kljukica. Veliko superorožje v obliki nebesnega telesa, ki ima šibko točko? Kljukica. Še v značilnem štirikotnem jarku se preganjajo z lovci, za božjo voljo! Porodil se je občutek, da je tole zelo dobra dveurna prikolica za nadaljevanje Star Warsa ...
Force Awakens je tako vizualno odličen in uživaški film, ki pa se opoteka pod bremenom dejstva, da mora začeti nov pripovedni lok in hkrati ne zanemariti starega. Posledično malo preveč bega med scenami in likom ne pusti dovolj dihati, razen proti koncu, ko vidimo začetke potencialno odličnih ka-


O stotnici Phasmi se je poprej mnogo govorilo, saj je pod srebrnim šlemom Brienne iz Igre prestolov. A namesto pričakovanega šefovskega boja je njena vloga nezaslišano kilava. Bojda pa je preživela ...


Tri desetletja so minila tudi v življenjih igralcev, zato je Han Solo zguban stari prdec, medtem ko wookieejem dlaka očitno ne sivi. Chewie še vedno govori levjo špraho.

rakternih razvojev. Posebno Kylovega, ki zna biti eden najzanimivejših likov v univerzumu. Pogrešal sem tudi več tehnoloških novosti in samosvojih bitjec, saj zvečine vidimo posodobljene izvedenke poznanih modelov. TIE fighterji imajo specialno inačico s kopilotom-strelcem, ki upravlja vrteče kanone, dočim X-wingi pridejo v najnovejši verziji T-70 (oni pri Endorju so bili T-65!). Kylo Ren in njegov glavni sodelavec, imperialni general Hux, pa pozirata z novim vesoljskim rušilcem Finalizer vrste resurgent, ki je dvakrat tolikšen kot klasični star destroyerji. Fejst bi bilo videti kako dobro pehotno orožje, a se zdi, da je Chewiejev samostrel še vedno najboljši pihalnik daleč naokoli. V bistvu igra Star Wars: Battlefront premore več opreme ...

TRŽENJE SE JE PREBUDILO

Marsikaterega navedenega podatka v filmu ne izveš, marveč moraš za njim pobrskati v knjigah, stripih in drugih pritiklinah, ki spremljajo Sedmo epizodo. Disney je zadeve prefinjeno začrtal tako, da je prepletel vse mogoče gradnike franšize. Celostno sliko dobi šele tisti, ki se poglobi v našteto. Denimo zakaj Republika mlahavo opazuje generalko Leio, namesto da bi sama potacala Prvi red. Ali kako je lahko Finn izurjen mečevalec. In od kod Poe vozi lovce kot Skywalker. V zadnjih treh letih je na to temo izšlo osem romanov, devetnajst ilustriranih romanov za mlajše in še nekajkrat toliko stripov! Obvezni so vsaj omenjeni Aftermath, Before the Awakening in zbirka Shattered Empire. Legic ti pa ni treba obvezno kupovati, dasi so kompleti jako hotni.

A večine gledalcev to zopet ne bo preveč motilo. Oziroma je ni, ker je Sila se prebuja že podrla večino rekordov v gledanosti, kar jih obstaja! Od tistih v obisku na premierni dan in prvi konec tedna do dirke proti milijardi zasluženih dolarjev, za kar je potrebovala zgodovinsko kratkih dvanajst dni. V času zaključevanja teh vrstic je že na četrtem mestu zaslužkarjev s poldrugo milijardo dolarjev. Vodilni Avatar ima še dobro milijardo naskoka, toda Force Awakens ima še veliko rezerve, saj je na Kitajsko prišel šele 9. januarja! Disney je že vedel, zakaj je pljunil štiri milijarde za nakup sveta in Lucasove hiše. Vložek se jim bo očitno hitro povrnil.
Sila je torej vstala z desno nogo. Zdaj mora nadaljevati in od osmice pričakujemo, da ne bo tako ziheraška in bo na dobri osnovi zgradila nekaj res novega. Razložiti mora marsikaj o Kylu Renu in dati več časa stotnici Phasmi. Predvideni datum izida je 26. maj prihodnje leto, s snemanjem pa so pričeli ravno ta mesec. Zanimivo je, da ne režira Abrams, marveč Rian Johnson, ki ga poznamo na primer po Looperju. Tudi devetko, načrtovano za maj 2019, bo režiral drug človek, Colin Trevorrow. Da bomo laže počakali, bodo vmesna leta namenjena antologijskim filmom – letos prvemu, Rogue One, o katerem preberi okvir. O drugem za leto 2018 vemo le to, da bo popisoval dogodivščine mladega Hana Sola, v katerih je postal razpiti tihotapec in se spoprijateljil s Chewbacco. Ni kaj, četudi Disneyjeva praksa rahlo smrdi po oženjanju, jim iz srca priznam, da so se zadeve lotili konkretno, saj to pomeni, da bomo nekaj let vsako dvanajstmesečje deležni Star Wars filma. Zasluži, franšiza si.


Lego je predstavil sedem kompletov s tematiko The Force Awakens, vključivši lovca X-wing in dvosedi TIE fighter, Kylov shuttle ter Reyjin moped. Prednjači pa nov Tisočletni sokol za 150 evrov.


Četudi je Darth Vader mrtev, njegova senca še vedno prekriva galaksijo. Ne vemo še, kako se je Kylo Ren dokopal do njegove zverižene maske, ki jo ima na oltarčku. So jo za to nasrkali ewoki?

ROGUE ONE



George Lucas je imel navado dejati, da je v universumu Vojne zvezd preveč pripovedi vrednih zgodb, da bi ga zožili na osrednje filme, zaradi česar je rad pożegnal 'expanded universe'. Ideja za dolgometražne odvrtke je zrasla na njegovem zelniku še pred prodajo Disneyju. A projekte so vendarle zagnali šele pod novim lastnikom in jih poimenovali Star Wars Anthology Series. Prvi film v nizu, Rogue One, se bo lotil dogodka, ki je sprožil A New Hope: uporniško krajo načrtov prve Zvezde smrti, s katerimi jo skuša Leia podurhati, pa Vader reče 'HALT!', zato jih odloži v R2-D2ja.
Doslej je bil ves oris te akcije navedek, da so jih 'pridobili vohuni z velikim trudom'. Sodeč po uradnih besedah so se trudili krvavo, saj ta antologijski naslov ne bo otroška Vojna zvezd, kot je bila v osemdesetih dvojica TV-filmčkov o Ewokih, marveč surov, odraslejši film. Slišimo celo besede o križancu med SW in Reševanjem vojaka Ryana! Nadejati se gre tudi vesoljskih bojev, s katerimi naj bi uporniki zamotili glavnino sovražnih sil. Vohunska grupa specialcev na tajni misiji bo sestavljena iz vsakovrstnih pridaničev, zato bo šlo za moralno sivo pripoved. Med igralci najdemo Felicity Jones, Madsa Mikkelsena, Foresta Whitakerja in Donnieja Yena, ki bo trooperje bržčas mlatil na karate. Tole bodo namreč vse navadni ljudje in ne jedijski superjunaki. Darth Vader kot eden najboljših negativcev vseh časov se vrača, a bržčas ne bo imel večje vloge in ne bo kaj prida žaromečeval. Rogue One izide 16. decembra, žal pa kaj več o njem ne vemo. Še bežni polminutni dražilnik so doslej kazali le za zaprtimi vrati.



"Kjer je bilo življenje brez vrednosti, je imela smrt včasih svojo ceno. Zato so se pojavili lovci na glave." In potem, ko je ameriški Divji zahod drago prodal kožo, so prišli špageti vesterni. Znanilci neke nove ideologije, ki jo povzema ta citat iz uvoda For a Few Dollars More. Besni Dante se loti pregleda še zmerom aktualnega žanra, medtem ko se na obzorju v sedlih dviga The Hateful Eight.

SMRT IMA SVOJO CENO

Vestern je kot značilno ameriški žanr desetletja kraljeval na velikih platnih. Ne samo v Ameriki, katere poreklo je opeval, temveč tudi na stari celini. Snemali so ga vse od izuma filmskega traku. V dvajsetih je za nekaj časa zamrl in se preselil v B-produkcijo. Vrhunec popularnosti pa je spet dosegel v obdobju od konca tridesetih do petdesetih let, ko so vanj pričela vstopati holivudska imena na čelu z režiserjem Johnom Fordom in igralcem Johnom Waynom, primerkom 'pravega ameriškega moškega', ki sta na Zahod pridrvela s Poštno kočijo (1939). V šestdesetih se je vestern kljub nekaj veličastnim klasičnim primerkom znašel v zadnjih izdihljajih. Izpet, okorel in stagnirajoč. Ničesar več ni imel povedati. Gary Cooper je bil mrtev, Wayne pa fosil.



Gary Cooper je največji uspeh v vesternu doživel s High Noon (1952), ki je poleg Fordovega The Searchers (1956) za mnoge najboljši primerek žanra. Liki, ki so mu sledili, so bili še bolj molčeči in neuničljivi.

Za osvežitev Divjega zahoda je poskrbela Evropa. Pustolovske mejaške povesti so začeli snemati Španci, v glavnem je šlo za filme o razvpitem zamaskirancu Zorru. K začetkom evrovesterna so nadalje prispevali Nemci in nekaj malega Jugoslovani. Najbolj pa je na preporod žanra v koprodukcijah s Španijo vplivala Italija. Tamkajšnja vizija Divjega zahoda je bila najbolj mogočna in odmevna. Pri njej so sodelovali številni ustvarjalci, ki zvečine danes ležijo pozabljeni, toda najboljši še vedno pokončno kljubujejo času. Ne tisti, ki so ustrelili najhitreje, marveč tisti, ki so bili pri tem najbolj precizni.



Zanimanje Evropejcev za vestern je sledilo uspehom filmov o Vinetouju. Te so snemali Nemci v zgodnjih šestdesetih na področju nekdanje Jugoslavije, indijanci pa so bili obuti v startaske.

NA ZAHODU NEKAJ NOVEGA

Po finančnem krahu italijanskega filma je evrovestern zapolnil luknjo in prevzel vlogo vlečnega konja kot naslednik starorimskih epopej, tako imenovanega pepluma. Megalomanski uspeh zvrsti je pomagal potegniti industrijo iz finančne krize. Teh filmov je bilo toliko kot peska v škornjih mehiškega gavča, vesterni v vseh oblikah pa so od vekomaj privabljali množice. Kvaliteta ni bila pogoj za uspeh. Praviloma je šlo za izrazito cenene predstave drugorazrednega filma brez epskih razsežnosti, za večježično, zgodovinsko nekorektno kaotičnost z več stila kot substance, s pop(iš) soundtracki in stripovskimi uvodnimi špicami, ki so napovedovale pretirano, nič manj stripovsko nasilje. Žanra se je prijel vzdevek, ki so mu ga nadeli ameriški kritiki: špageti.

Ta nova vrsta kavbojk, ki je bila precej pod vsebinskim vplivom japonskih samurajskih filmov, se je temeljito oddaljila od uveljavljene. Za razliko od ameriških šerifov, indijancev ali konjenice so v prvi plan stopili brezskrupulozni revolveraši, izobčenci, banditi in osameli jezdeci. Divji, umazani možje dvomljivih moralnih načel in razbrazdanih obrazov s kačjimi očmi, ki so odsevale prašno okoliško pokrajino. Namesto pravice so iskali zlato, tovarištvo pa jim je bilo tuje. Medtem ko so stari zahodnjaški junaki potrebovali močno žensko podporo, miren pristan, ki je dostikrat dajal smisel njihovemu početju, so bile tu ženske degradirane v povsem drugačno vlogo, ki je redko segla dlje od mimobežne, površinsko napisane svetnice ali cipe. Liki so imeli malo stikov z nežnejšim spolom, pri čemer je bila romantika še posebej odsotna.

ZA PEST ITALIJANSKIH LIR

Špageti so bili tako odvisni od klišejev, da so sami ustvarjali nove. Od stereotipnih mehiških banditov z značilnimi bandolerasi in sombreri do stoičnih, v sonce mežikajočih zagorelih mož, ki so hitro stisnili petelina. Naša lastna predstava Divjega zahoda in pojmovanje tega, kakšen naj bi pravi kavboj bil, verjetno več dolguje Italiji kakor pravi domovini teh kravjih pastirjev, mejašev in mož zakona. Slovenci smo odraščali z njimi, medtem ko so ameriški filmi k nam redno prihajali z veliko zamudo.



Lo chiamavano Trinità (1970) je verjetno najbolj priljubljeno sodelovanje dvojca Spencer-Hill. Film ohlapno predela Kurosawinih Sedem samurajev, ko junaka pomagata ubraniti naselje pred tolpo. Zaključek je desetminutna pretepaška sekvenca v slogu Asterixa.

Špagete so v glavnem snemali v rimskem studiu Cinecitta, v okolici Madrida in v andaluzijski provinci Almeira, 'edini pravi evropski puščavi.' Dočim je bila podporna igralska zasedba brez izjeme pritepena z vseh vetrov, so se v glavnih vlogah praviloma znašli ameriški igralci ali Evropejci, skriti pod zvenečimi, prav tako ameriškimi psevdonimi. Da bi vse skupaj delovalo bolj avtentično, kajpak. Lep primer je komični dvojec Bud Spencer in Terence Hill – oba sta bila Italijana, s pravima imenoma Carlo Pedersoli in Mario Girotti.

Ker so bile špagetarske ekipe navadno večnacionalne, so igralci pred kamero govorili vsak v svojem maternem jeziku. Celo režiserji sami dostikrat sploh niso govorili angleško. Filme so naknadno sinhronizirali, zato se usta govorcev niso vedno ujemala s slišanim. Pri tem je nemalokrat prišlo do sprememb dialogov v postprodukciji. Nekateri filmi



Igralec kubanskega porekla Tomas Milian je s špageti začel bogato kariero. Postal je ena pomembnejših inkarnacij Djanga v ekstremno čudaškem kultnem Django Kill... If You Live, Shoot! (1967).



Temperamentni rimski režiser Sergio Leone se je z igralci na snemanju menda sporazumeval kar s pomočjo tolmača, saj je bila goodbye edina beseda, ki jo je uspel izustiti v angleščini.

imajo zato v italijanski izvedenki drugačno vsebino od angleške. Prav tako so se od trga do trga spreminjala imena protagonistov oziroma so ta imena, kot v primeru popularnega Djanga ali Trinityja, v naslove lepili vsevprek, četudi brez povezave. Django je bil priljubljena blagovna znamka, trg pa preplavljen s cenenimi ponaredki. In vendar so ljudje drli v kino. Zmeda je bila popolna in ni premogla nobene graciozności ter liričnosti kakšnega Johna Forda. Vsaj dokler ni v mesto prijezdil veliki Sergio Leone ...

TUJEC PRIDE V MESTO

Leto 1964 se je pisalo, ko se je Leone povzpel na konja s filmom A Fistful of Dollars in v velikem slogu prikopitljal pred vrata svetovne filmske umetnosti. Njegovo ime je danes pred vsemi drugimi slavolok žanru, ki ga je v veliki meri soustvaril. Vrh evropskega vesterna je krojil skupaj s še dvema Serdžoma – Corbuccijem in Sollimo. Leone resda ni bil začetnik špagetov, je bil pa njihov glavni utemeljitelj in zvrst zagotovo več dolguje Leoneju kot on njej.



Akira Kurosawa je od Leoneja za nedovoljen remake Yojimba iztožil lep znesek in dodatnih petnajst odstotkov od dobička. Sčasoma je z A Fistful of Dollars zaslužil več kot z lastnim izvirnikom.

Fistful ni bil Leonejev režijski prvenec. Kot mnogi špagetarski ustvarjalci je v poznih petdesetih asistiral pri holivudskih produkcijah starorimskih epopej; med drugim je sodeloval pri snemanju znamenite dirke konjskih vpreg filma Ben Hur. Sam pa je režiral dva primerka pepluma: The Last Days of Pompeii (1959) in The Colossus of Rhodes (1960). Toda Za pest dolarjev, njegov prvi skok na zahod, je bil razred zase in za več streljajev pred šundom, ki ga je bila vajena evropska publika. Prvi del kasnejše trilogije, ki se je v zgodovino zapisala kot 'Trilogija dolarjev', je med drugim lansiral Clinta Eastwooda. Leone naj bi sicer v glavni vlogi želel videti svojega najljubšega igralca Henryja Fondo, vendar si kot začetnik ljubljenca ameriškega občinstva še ni mogel privoščiti.

Fistful so posneli kot remake klasičnega samurajskega filma Yojimbo režiserja Akire Kurosawe, kasneje pa je tudi sam doživel vrsto predelav. Recept je v obeh filmih podoben. Tujec prijaha v mesto, njegovega imena ne izvemo. Ni važno, od kod prihaja, niti, kam je namenjen. Infiltrira se med vrste dveh tolp, ki se medsebojno borita za nadzor nad mestecem, in ju od znotraj sistematično uniči. Pri tem seveda ne izostane končni obračun srbečih prstov na sprožilcih. Film je bil stilistični ter tehnični vrhunec špageti žanra in sprva nepričakovani uspeh je bil temu primeren. Sicer ni dosegel dovršenosti kasnejših Leonejevih filmov, čemur je v prvi vrsti botroval mizerni proračun. Vendar je Leone vpeljal vrsto inovacij pri kameri in montaži. Med drugim je znan po do takrat neustaljeni uporabi velikih planov in kot izumitelj skrajnega zumiranja obrazov, posebej v revolveraških prizorih. Približevanja so bila iz filma v film večja, dokler niso oči Charlesa Bronsona v Once Upon a Time in the West zapolnile celotnega platna.

BRATA PO PESTEH

Bud Spencer in Terence Hill sta bila kavbojska Stan in Olio. Nekakšna sinonima superjunakov v tem smislu, da jima nič ni moglo do živega. Vesterni, v katerih sta nastopala, so bili še posebej neresne, zabavljaške sorte. Gorostasni, godrnjavi, vedno namrščeni bradač Spencer s pestmi kot kovaškimi kladivi je bil čisto nasprotje modrookega, pavlihastega razcapanca Hilla. Spencer je bil povsem odporen na udarce – brez vsakršnega haska so ga tolkli s stoli in mizami. Nasprotniki so radi masovno skakali nanj in ga prekrili s telesi, nakar jih je bradač vse naenkrat razmetal kot dračje. Hill je bil po drugi strani simpatičen blondinec, ki je pištolo iz toka vlekel z nadzvočno hitrostjo. Včasih kar v hitrem posnetku. Edino, kar je počel še hitreje od praznjenja revolverja, je bilo basanje s fižolom. Kemija med tema stripovskima likoma je bila gledalcem tako privlačna, da sta ob številnih skupnih špagetih sodelovanje potegnila daleč onkraj njih, tja v osemdeseta. Terence Hill je kasneje ob Henryju Fondi zaigral še v špageti vesternu My Name is Nobody, ki je bil slovo Sergia Leoneja od Zahoda. Leone je film produciral in režiral zgolj nekaj sekvenc, medtem ko je glavni del naloge prepustil nekdanjemu asistentu Toninu Valeriiu.




Lee Van Cleef v značilnem leonejevskem close-upu. Eastwood mu je dal vzdevek 'Angel Eyes', ki so ga uporabili kot ime njegovega lika v Dober, Grd, Hudoben. Od trojice igralcev je baje najhitreje potegnil revolver.

DOLAR NA DOLAR

For a Few Dollars More in The Good, the Bad and the Ugly, ki sta sledila debiju, sta Leoneja poslala na režijski panteon. Prvi se je loteval lovcev na glave in je Clintu ob bok pripel Leeja Van Cleefa, hladnega ašašina angelskih oči. Van Cleef se je v preteklosti pojavljal v stranskih vlogah ameriških vesternov, v šestdesetih pa je bil pozabljen, propadajoč in zapit slikar. Za dolar več mu je vnovič zagnal kariero in ga povzdignil do statusa popikone. Čeprav ni nikdar več dosegel vrhuncev, ki jih je bil deležen ob Leoneju, mu dela ni manjkalo.


Duck, You Sucker! (1971) je bil zadnji vestern, ki ga je posnel Leone. Dogajanje je bilo postavljeno v čas mehiške revolucije, konj dinamitaša Jamesa Coburna pa je bil tokrat kar jeklen, z dvema kolesoma.

V Dober, grd, hudoben, prvem pravem epskem špagetu, ki poleg tega velja za najboljšega vseh časov, se je dvojici Eastwood-Cleef v lovu na zakopane zlatnike pridružil Eli Wallach z vlogo lopovskega Tuca. Triurna poslastica je polna izdajstev in duhovitih dovtipov, kot je tisti, ko Clintov Blondie z nabito pištolo prisili Tuca k izkopavanju zaklada. *“Veš, prijatelj, na svetu sta dve vrsti ljudi: tisti z nabitim orožjem in tisti, ki kopljejo. Ti koplješ.”* Potovanje pripelje do enega od še vedno najbolj opevanih filmskih prizorov, ko ob prepoznavni viži po večminutni napeti pripravljenosti in igri ubijalskih pogledov trojice v mehiškem trikotniku na nič manj mehiških žalah Clint Eastwood Van Cleefa s strelom odpihne naravnost v odprt grob.
Pri Leoneju ni bilo večnih pregonov in divjega streljanja izza zaklona z vsepovprek letečim svincem, ki redkokdaj zadene cilj. Vsaka krogla je bila posebej odmerjena in je nosila ime tistega, ki mu je bila namenjena. Smisel vsega je bil v stopnjevanju napetosti, prebadajočih pogledih, jeklenih živcih. V suspenzu. Sergio ga je obvladal slično kot Hitchcock. Vse je vodilo do tistega samcatega strela, seveda ob ambientalni glasbeni spremljavi nepozabnega Ennia Morriconeja.

ONCE UPON A TIME

Špageti so imeli poleg prepoznavnega stila tudi prepoznaven zvok. Za to je najbolj zaslužen Morricone, ki ga pogosto imenujejo 'največji zvezdnik italijanskega vesterna'. Filmska glasba, strukturirana kot popkomadi, z ušesa parajočimi kitarskimi rifi, piščalmi, uporabo posebnih efektov in naravnih zvokov, od tleskanja biča do požvižgavanja, je na tistem času pustila edinstven pečat. Skladatelj je sodeloval z vsemi najpomembnejšimi imeni na tem področju, toda pot med zvezde si je utrl ravno z Leonejem. Prisoten je bil pri vseh njegovih stvaritvah in je v sodelovanju z njim dostavil svoje najboljše kompozicije.
Markantna vizionarja sta se dopolnjevala in nemogoče si je zamisliti enega brez drugega. Njun labodji spev je Once Upon a Time in the West, ki je sledil Leonejevi Trilogiji dolarjev. To je primer popolne sinteze zvoka in slike. Snemali so ga na vnaprej pripravljen soundtrack, ki se je na setu vrtel v ozadju. Vsak od glavnih štirih likov pa je dobil svoj lasten theme song, ki je odgovarjal njegovemu karakterju. V znameniti uvodni sekvenci filma trije plačanci na železniški postaji čakajo prihod žrtve. Seveda jih temeljni zajebanec Charles Bronson postreli, takoj ko sestopi na peron. Leone naj bi si v vlogah nesojenih morilcev zamislil protagoniste pretekle trilogije – Eastwooda, Van Cleefa in Wallacha. Hotel jih je pokončati in odpreti novo poglavje v svojem filmskem ustvarjanju. Vendar Clint, ki je takrat že užival v novopridobljenem zvezdništvu, nad tem ni bil navdušen. Zato je vse skupaj padlo v vodo. Vseeno pa je Once Upon a Time in the West poln ameriških zvezdnikov, kot so Bronson, Jason Robards in Henry Fonda v vlogi zanj netipičnega glavnega negativca.


Obračun plačanca Franka in skrivnostnega orgličarja Harmonice v Once Upon a Time in the West je obračun starega z novim. Film je predstavljal prvi del Leonejeve nove trilogije, ki se je končala z gangsterskim epom Once Upon a Time in America (1984).

MOŽ BREZ IMENA

Preden je Clint Eastwood kot Dirty Harry v družbi svojega magnuma .44 haral po ulicah San Francisca, je nastopil kot znameniti 'mož brez imena'. B-zvezdnik televizijske kavbojske serije Rawhide se je v Italijo odpravil na ženino prigovarjanje – in zato, ker se je bojda silno zabaval ob slabo prevedenem scenariju, ki ga je dobil v branje. Na uspeh ni računal, toda Leonejevi filmi so iz njega napravili eno največjih ikon v zgodovini filma. Clint je bil in ostaja ultimativni badass. Z enovrstičnicami tipa “Moja mula ne mara, da se ji smejijo” je prototip kasnejših akcijskih junakov.



Po nenadejanem vplivu prvega filma se je v Italijo vrnil še dvakrat, pri čemer je znesek, ki ga je prejel za špaget The Good, the Bad and the Ugly, presegel celotni budžet prvenca. Kamniti ksiht Clint je kljub vsej zajebanosti izgledal, kot da je ušel iz modnega kataloga. S svojo značilno opremo: pončom in nepogrešljivim cigarilosom v kotičku ustnic. Trdil je, da je celotno opravo prinesel s sabo v kovčku iz Amerike. Leone, znan po tem, da si je lastil tuje zasluge, pa je govoril, da si je njegov videz izmislil sam. Vsekakor je Clint pritrogal škornje, saj so bili prav tisti, ki jih je nosil v Rawhide. Leone je zanj nekoč dejal, da mu je všeč, ker njegov obraz premore samo dva izraza: tistega s klobukom in tistega brez.





TISTI DRUGI SERGIO

Sergio Corbucci je drugo ime italijanskih konjskih oper. Morda je najbolj poznan kot avtor izvirnega Djanga, v čigar škornjih se je znašel Franco Nero. Djangova priljubljenost je bila enormna in neprimerljiva. Vsi so ga skušali kopirati in doživel je kopico neuradnih nadaljevanj, od katerih nobeno ni bilo vredno predhodnika. Corbucci po tehnični plati Leoneju ni segal niti do ostrog. Po drugi strani pa ga je marsikdaj prekašal po idejni in politično osveščeni vsebinski. Njegov film, ki je vreden posebne omembe, je The Great Silence, ki je nastal kot alegorija asasinacije Cheja Guevare in nekakšen ugovor Leonejevi naivnoromantični predstavi lovcev na glave.

Velika tišina je film najbolj surove sorte. Glavni lik je molčečnež, kakršnemu na Divjem zahodu ni bilo para. Silence, najeta pištola z deško nedolžnim obrazom, je namreč nem. Kot otroku so mu prerezali goltanec. Ob sodelovanju s skupino izobčencev priskoči na pomoč temnopolti vdovi, ki so ji lovci na glave usmrtili moža. Njegova nemeza, rabeljski kolovodja, je poosebljenje hudiča po imenu Loco. Nosi obraz kultnega Klausa Kinskega, ki še nikdar ni bil tako grd in prezira vreden. V šokantnem zaključku njegovi banditi postrelijo vse, kar hodi po dveh nogah. Loco sam pa tako mladi vdovi kot naslovnemu liku, za katerega trepetamo, preluknja možgane. Kot da to ne bi bilo dovolj, na koncu z njegovega trupla ukrade revolver, si ga s ciničnim nasmeškom zatakne za pas in prestreli srce še tako hladnokrvnemu gledalcu.



'Femme fatale' Claudia Cardinale v eni redkih velikih ženskih vlog. V Bilo je nekoč na Zahodu se kot ovdovela bivša prostitutka zoperstavi železničarskemu magnatu, ki hlepi po njeni zemlji.



Red Dead Redemption je motive črpal tako iz klasičnih vesternov kot špagetov. Predvsem iz slednjih. Reference je mogoče prepoznati povsod, od uvodne špice, glasbe, vsebinskih povezav na določene filme, oblačil, stereotipnih likov, vizualno podobnih lokacij in Djangovega mitraljeza do Mehike z revolucijo vred.

Leone je bil zaslužen za svetovno popularizacijo špagetov, ki so visoko gledanost dosegali tudi v Ameriki. Zaradi tega se je v Italijo po svoj kos pogače vsulo lepo število znanih imen. On sam pa je zaplaval proti toku – odpravil se je na drugo stran luže in velik del filma posnel na prizoriščih v dolini Monument Valley, kjer je v zlatem obdobju snemal legendarni John Ford. Bilo je nekoč na zahodu je predstavljal Leonejev lastni slavospev klasikom ameriškega vesterna.



Django (1966) v mesto ni prijahal, prišel je kar peš. Pri tem je za seboj skozi blato vlekel na vrvi privezano krsto, v njej pa tega prijateljčka. Franco Nero se mimogrede pojavi tudi v Tarantinovem Djangu.

ZADNJI POKONČNI

Tisti, ki danes nosi štafeto špageti vesterna, je Quentin Tarantino. Vpliv žanra na ustvarjanje tega mojstra reciklaže je nemogoče prezreti. Njegov dedič je morda najbolj ravno v smislu tega, da reciklira, kakor so reciklirali izvirni režiserji špagetov. Od občasnih leonejevskih približevanj do obvezne rabe mehiškega trikotnika v vsakem filmu. Nič čudnega – Quentin je The Good, the Bad and the Ugly označil kot svoj najljubši film. Tarantino, ki je žanr sam po sebi, je auteur prav toliko kot Leone in je badass za kamero, kakor je Clint pred njo. Bodimo si na jasnem: tujih idej si ne izposoja nič bolj kot ostali režiserji, le da jih pobira bolj očitno in z manj zadržki.

Popoln primer tega je novodobni Django, ki ga zaradi dogajanja, neznačilno postavljenega na ameriški jug, označujejo kot špageti southern. Quentin je Corbucciju sicer direktno pljunil naslov in uvodno



Referenc na špagete so polni vsi Tarantinovi filmi. Pri Kill Billu lahko v animiranem delu opazimo podobnost z uvodno sekvenco iz Death Rides a Horse (1967), oranžno-rumene flashbacke, ki so značilno špagetarski, in na primer Morriconejevo glasbo iz The Mercenary (1968).

pesem. Vendar pri tem ni dvoma o njegovih namenih. Je preprosto zvest in hvaležen častilec svojih filmskih idolov, ki ve, kaj mu je všeč. Django zagotovo ni najboljši izmed njegovih filmov, morda zato, ker ob kaosu številnih slogov ne ve natanko, kaj bi rad bil. Morricone mu je denimo očital nekonsistentno uporabo glasbe. Res pa je, da je vestern s Tarantinom vnovič stopil na zemljevide in pridobil lepo število novih navdušencev. Nihče drug ni toliko napravil za promocijo te umirajoče zvrsti.

Tarantino, režiser z jajci, ki se ne boji razkazovanja širokega repertoarja svojega filmskega znanja, je nenamerno cenenost špagetov in kungfu filmov osmislil ter jo popeljal na neko povsem novo raven. Njegova zapuščina je en velik hommage vsem, ki so prišli pred njim. Postal je avtoriteta, na katere besedo se obešajo filmski sladokusci vseh starosti. Ravno zahvaljujoč njemu so nekateri pozabljeni primerki ponovno izkopani izpod prahu zgodovine.

Django tako še vedno jezdi, špageti pa bodo na smrt morali še počakati. Morda zaradi brezčasnosti Sergia Leoneja. Morda zato, ker so še vedno videti moderni. Morda pa preprosto zato, ker so taki, kot bi jih režiral Tarantino.

CREED

Ne, ni Assassin's s Fassbenderjem, ki pride letos, temveč preprosto Creed, kakor se je pisal Rockyjev črni nasprotnik in kasneje prijatelj Apollo. Z izklesanim telesom igralca Carla Weathersa je ta izmišljenec ob boku Sylvestra Stallona nastopil v kar štirih epizodah in je eden važnejših likov serije. Njegova ključnost se nadaljuje v najnovejšem, sedmem Rockyju, ki je formalno odvrtek (spin-off). Razlika je ta, da se Sly kot ostareli boksarski prvak ubada s Creedovim sinom Adonisom, ki se hoče dokazati, ne da bi se naslanjal na fotrovo ime. In da je film narejen v slogu dramske, oskarjevske enice ter manj oponaša spektakularna nadaljevanja, izmed katerih se najbolj spomnimo štirice z Lundgrenom kot ruskim orjakom Dragom ter seksbombo Brigitte Nielsen kot njegovo ženo in podpornico. Jasno, saj je izmed vseh najbolj udarna, bleščava in finančno uspešna.



Stallone ima v resničnosti 69 let in njegova podoba iz Expendables je vse prej kot prava. Mnogo bolj pristen je v Creedu, kjer jim ga sploh ni bilo treba starati.

Creed namesto rjovenja množic in lučkarstva poudarja odnos med Rockyjem Marcianom in Adonisom Creedom. Mladenič ima zaradi težkega odraščanja v sebi veliko jeze in amaterskega znanja boksanja, vendar mu manjkata cilj in orenk trener. Pod okrilje ga vzame Stallone, ki penzionistično fura restavracijo. Adonis v njem vnovič prižge ogenj, toda pot do vrha ni lahka, saj oba naletita na ovire. Starca izdaja telo, medtem ko junca v ringu čakajo izkušeni nasprotniki, kot je liverpoolski prvak uličnih korenin. Čas je za naprezanja in piljenje tehnike, pa tudi osebno spoznavanje in tkanje vezi. Ne le med možakoma, marveč med Adonisom in privlačno glasbenico. Iz njunega odnosa uhajajo podobne vibracije kot med Rockyjem in umrlo ženo Adrian.
To ni nič presenetljivega, saj je očitno, da se Stallone kot producent in zvezdnik vrača h koreninam svoje druge najbolj slovite vloge. Namera mu pretežno uspe, kajti ton je umirjen, osebe realistične in kraj dogajanja Philadelphia. Boks je posel, ki ga sicer opravljaš zaradi vročekrvnosti in ponosa, toda šalo vzame vrag, ko je treba plačati račune. Prav tako ni solzavosti, v katero je zapadel pred kratkim predvajani Southpaw, pravi negativec pa je odsoten in ni podlih mahinacij a la Million Dollar Baby. A po drugi strani je odvijanje predvidljivo in film dokaj okoren. Dogajanje nekako nima teže, boksarski prizori pa so kljub spretni kameri, ki tepež spremlja iz neposredne bližine, hecni in nepristni. Borci le malo branijo in navzlic vsemu treningu kasirajo cele serije zamahov. A taka je zapuščina Rockyja, ki je napade rad prestrezal z brado ter arkado, nakar se je skrivenčenoustno drl "Adriaaaan!" in nabuhlih oči oprezal za njo. Dvigni vendar roke, model! ***Sneti***

Aperkati v 'Poreklu' so ravno začeli treskati.

IN THE HEART OF THE SEA

Holivudski filmi postajajo žrtev kopneče potrpežljivosti občinstva in stremijo k vse gostejši akciji, k vse bolj fantastičnim scenarijem, da bi tisti s kokicami v rokah zevnil od osuplosti in ne v zehu. Dolgo pričakovani V srcu morja bi zlahka bil tak. Njegovo osnovno zgodbo, torej lov na pobesnelega, pošastno velikega kita, bi lahko uprizorili bombastično in napihnjeno. Kakšen bolj zagnan režiser bi ga celo sprevrgel v Mad Maxa na morski gladini. A presenetljivo ga niso. Namesto tega dobimo več kot dve uri dolgo odisejo, kjer je akcije ravno dovolj, da ne zaduši tistega, kar je pomembno. Bogastva prepletenih zgodb in samoizpraševanja o mestu človeka v naravi. To je največja prednost – in hkrati slabost filma.
In the Heart of the Sea je pravzaprav zgodba o zgodbi. O tem, kako je pisatelj Herman Melville našel navdih za svoje epsko delo Beli kit. Štorija o kapitanu Ahabu, ki fanatično lovi albinokita Moby Dicka, namreč temelji na resničnih dogodkih prave ladje Essex iz 19. stoletja. Avtorji filma so do teh ozadij prišli s pomočjo rokopisov enega redkih preživelih članov posadke Thomasa Nickersona. Melville ga v filmu najde revnega in zapitega, kako v rumu utaplja travme s škandalozne odprave. Komaj ga prepriča, da odpre srce in s pripovedjo izriše usodno popotovanje izpred treh desetletij. Takrat se je ameriška kitolovka namenila v dveh letih nabrati rekordno količino sodčkov kitovega olja. Toda ker so v Atlantiku lovišča izropana, kapitan barko v ihti popelje na sredo Tihega oceana, kjer je kitov glavačev na pretek. Tam se giblje velik primerek, trepet ostalih kapitanov, ki Essexu hitro pojasni razlog za svojo razvpitost. Po spopadu med lesenjačo in pošastjo takratko potegnejo mornarji, ki obtičijo tisoče milj od kopnega. Preden ga dosežejo, bodo posegli po nagnusnih in skrajnih ukrepih – ki so toliko bolj šokantni, ker so se res zgodili.



26-metrski glavač dobro namaha mornarje. Med njimi je Chris Hemsworth, znan kot Thor iz Avengerjev. Le da je moral za ta film po auschwitzovsko shujšati.

Pretežen del občinstva bi si najbrž želel več spektakularnih akcijskih scen epskega spopada. Boljšo ponazoritev soočenja človeka z leviatanom, več zaledenelih žil in občutka samote proti brezmejni naravi. Marsikomu bodo odveč filozofiranja o zatonu kitolovske industrije zaradi odkritja naftnih vrtin, redundantno mu bo risanje življenjskih usod proletariata v boju z nedoseglјivimi kapitalističnimi mogotci. Odločitev režiserja Rona Howarda, da na račun vizualnih poslastic več časa posveti grajenju pripovedi, je bila tvegana. Tudi zato najbrž film v prvem mesecu ni pokril stroškov snemanja, kar je v holivudskem svetu flop. To pa spet ne pomeni, da ni vreden ogleda. Morda ne boš prepogosto ostal odprtih ust, a tudi zehal ne. ***McMungo***

Poslednji kitovski mohikanec svoj život in življ brani le še v Cineplexxih.

THE REVENANT

Če 'preživetveni vestern' še ni obstajal, ga je zdaj na zemljevid neraziskanega z Revenantom postavil proslavljeni mehiški režiser Alejandro González Iñárritu (Birdman). Film spremlja odisejado mejaša Hugha Glassa (Leonardo Di Caprio), ki leta 1823 skupini lovcev pomaga nabirati kože v neraziskani divjini tedanje velike zvezne države Louisiane, ki se je raztezala vse do Kanade. Ko Glass doživi nesrečo, ga tovariši pustijo za mrtvega, kar ga spodbode k temu, da bo na vsak način preživel in se jim maščeval. Sledi bolečin in neprilik polno romanje iz srca zares divjega zahoda, kjer se Glassu zoperstavljajo domorodci, Francozi, zveri, sneg, prepadi, reke, volkovi, lakota in poškodbe. Še dobro, da je z njim duh umrle življenjske sopotnice, zale Indijanke, s katero imata mladoletnega sina. Njegova usoda je dodatna brca v Glassovo rit, da začopati izdajalce ...



Di Caprio je v kožuhovini videti kot divjež iz Igre prestolov in barvna paleta je slična tej proslavljeni seriji. Toda ogledni občutek je veliko bolj realen.

O vizualni impresivnosti Revenanta (beseda pomeni prikazen oziroma nekoga, ki se vrne od mrtvih) ni dvoma. Iñárritu svoje mojstrstvo demonstrira z neverjetnimi prizori neokrnjene narave, ki so jo našli v treh različnih državah in v različnih letnih časih. Prav odsotnost računalniških učinkov daje scenam nezamenljiv pridih pristnosti. V to se nadmočno vklaplja fantastični Di Caprio, s katerim je težko ne trpeti in ki je moral za to oskarjevsko vlogo plavati v zamrznjenih rekah ter se plaziti v konjska trupla. Podobno odličen je neprepoznavni Tom Hardy, pobesneli Maks, v podobi nasprotnika s teksaškim naglasom in temačnim srcem. Onadva sta glavna kosa v mozaiku neizprosnosti, ki ne štedi s krvavostjo in nudi precej drugačno sliko Divjega zahoda od tipskih vesternov. Tu, med smrdljivimi bradači in tomahavke vihtečimi indijanci, velja zakon močnejšega, najbolj silovito pa ljudi premika lakota, ne visokoleteče ideje. Skalpiranje, ubijanje in posiljevanje so sicer omehčani, a prisotni.
Težava je v tem, da je Revenant pravomoški le na površju. Dasi so z njega spraskali vsakršno patino romantike, je slednja še kako prisotna v njegovem jedru. Glass nenehno videva umrlo ženo, ki je seveda eno z naravo, kakor Indijanci v tem filmu nasploh. Črnobelo, klišejsko ločevanje na neotesane belce, ki si jemljejo skvo otopelih pogledov, in plemenitih domorodcev, ki živijo preprosteje ter kajpak bolje, je otročje in do gledalca domala žaljivo. Nasploh je film poln enostavnih rešitev z namenom zagotavljanja blagajniškega uspeha. Roman Michaela Punkeja iz leta 2002, na katerem ohlapno temelji, je veliko bolj odrasel, z normalnimi razlogi za Glassovo sovraštvo in z odlično predstavitvijo širše slike boja Indijancev z belci. Toda kdo danes še bere? ***Sneti***

Kako Di Caprio zapleše z medvedi, bo moč v kinih preveriti koncem januarja.

POINT BREAK

Točka preloma je tisti trenutek, ko ti strah prevlada." Tako se glasi jasna definicija izvirnega naslova in hkrati ključne točke priredbe legendarnega surferskega krimija Peklenski val, s katerim Hollywood ponovno dokazuje, kako premeteno (in zavajajoče) zna reciklirati lastne uspešnice.
Fantje v izvirniku iz leta 1991 so več ali manj le surfali in kradli, tokratne prigode adrenalinsko odvisnih mladeničev pa so bogatejše in poduhovljeno nadgrajene. Pridana je filozofsko ekološka dimenzija z robinhoodovstvom, ki dodatno osmisli njihovo početje razdeljevanja materialnih dobrin. Razširjen je poligon ekstrem(istič)nih športnih aktivnosti, dočim so medsebojni odnosi seksistično zreducirani na tipično moško merjenje moči in plemensko zvestobo. Pri preizkušanju fizikalnih zakonitosti, predvsem hitrosti in gravitacije, očitno ni prostora za nežni spol. Kot tudi ne za romantično spogledovanje, kot sta jih – seveda ne drug z drugim! – prakticirala Patrick Swayze in Keanu Reeves v originalu. Tokrat sta glavna junaka oziroma nasprotnika, Bodhi in Utah, tudi barvno invertna. Neukrotljivi svobodnjak je temnolas, novopečeni FBI-agent svetlolas. Edgar Ramirez izžareva južnoameriški mačizem, prežet z razsvetljenostjo, Luke Bracey pa šablonsko ameriško praznino s približno enako omejenim igralskim razponom kot Keanu.



Novi Peklenski val je visokooktanska hvalnica častilcev ekstremnih športov, katerih moto je "Treba se je odpovedati samemu sebi in postati eno s planetom."

V novem Peklenskem valu je več poudarka na športno akcijskih prizorih in izrečenih globokih mislih, navdihnjenih z japonskim ekstremistom Ozakijem, kot sta "Življenja ni smiselno tvegati zaradi sebe samega, temveč za višji cilj" ali "Ti vidiš samo meje, mi vidimo resnico." Osvojitev osmih Ozakijevih preizkušenj, ki naj bi človeku pomagale do notranje osvoboditve, je osnovno gonilo zgodbe. Zares fascinantni so posnetki uvodnega crossanja po smrtonosnem grebenu, lebdečega spusta na zračnem toku v batmanskih kombinezonih in samomorilskega borderskega dričanja z zasneženih vrhov.
Za kontrast asketskemu odrekanju in poveličevanju narave poskrbi nekaj prizorov blišča polnih zabav, kriminalno policijska dimenzija pa je – tako kot celotna karakterizacija likov – v primerjavi z izvirnikom osiromašena. Tempo dogajanja je visokooktanski in ga le občasno umirjajo življenjski prebliski ali vsiljena FBI-modrovanja. Nikakor pa ne pričakuj Trojnega Xa ali podobno naspidiranih akcijskih obračunov s prestopniki zakona. Kar v seštevku pomeni, da bo film prej zadovoljil ljubitelje športnih aktivnosti kot kriminalnih trilerjev. ***Fanatik***
Adrenalinski val ekstremnih športnih aktivnosti lahko z malo sreče še zajahaš v naših kinodvoranah.

THE HATEFUL EIGHT

Quentin Tarantino je podel pankrt in njegov osmi film je morda najbolj podel doslej. Še bolj kot običajno spomni na otroka v peskovniku, ki si čas krajša s pohabljanjem mravelj. Postavlja pa se vprašanje, ali so široko zevajoče luknje v truplih likov dovolj, da zapolnijo še večje vrzeli na platnu. Od tam vrejo pritlehne različice Tarantinovih dialogov, katerih humor je tokrat dobesedno obešenjaški.
Bilo je nekoč po državljanski vojni. Robustni lovec na glave v poštni kočiji z nase priklenjeno ujetnico potuje v Red Rock, da jo pospremi na vislice. Spotoma pobereta domnevno bodočega šerifa prav tega mesta in nekdanjega črnega častnika severnjakov, prav tako lovca na glave. Pred metežem se zatečejo v postojanko, kjer na podnebno razjasnitev čaka druga skupina prišlekov. Tam smo priče detektivskemu misteriju, le da v tem primeru ni nedolžnih. Vsak od osmerice nekaj skriva. Kdo je kriv spajdašenja z ujetnico in z njo čaka na svojo priložnost?

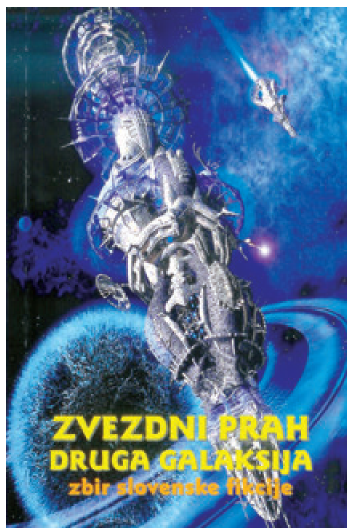


Rabelj Kurt Russel in Samuel L. Jackson, bad motherfucker kot še nikdar doslej. Bivši pobijalec konfederacijskih belcev je edini med testosteronskimi razpištoljenci, čigar gobezdavost te drži na robu sedeža.

Film je v slogu Tarantinovih Steklih psov zvečine posnet v zaprtih prostorih, vendar za razliko od njih vzbuja klavstrofobičnost. Videti je kot na predolge tri ure razpotegnjena sekvenca iz Neslavnih barab, kjer se barabe pod krinko nemških oficirjev igrajo skrivalnice z nacisti. Neskončen *mexican standoff.* Prav takšni so dialogi – predolgi in z nekoliko premalo domiselne tarantinovske pikrosti. Po zadovoljivih prvih dveh tretjinah proti koncu vsakršna napetost zvodeni in se sprevrže v čezmerno brutalnost. Zdi se, da se režiser ob nezmožnosti, da bi vnovič presenetil, poslužuje vsevprek letečih možganov, črev in jajc, katerih edini namen je pretresljivost. 'Črnuh' pa je omenjen skoraj večkrat kot v južnjaško sužnjarskem Djangu.
Zasuki so predvidljivi, česar pa Quentinu ne gre zameriti. Konec koncev ga imamo tudi zato radi. A ves ta cirkus, ki stremi k temu, da bi bil opera, je boleč strel v gledalčev trebuh. Posamezni deli sicer stojijo vsak zase, vendar manjka sinergije med njimi. In vseeno bi bilo, če bi bili namesto osmih trije ali štirje. Toliko je namreč omembe vrednih likov. Ostali so njihove inačice, ki se med sabo razlikujejo kvečjemu po dolžini brkov in času, da izkrvavijo. Metež v ustih pušča okus po puščavskem pesku in celo Morriconejeva izvirna glasba deluje nekam suho. Izdelek je sicer očem privlačen in uvodna zasnežena pokrajina se dotika Corbuccijeve Velike tišine. Vendar je ravno tišina tisto, kar pri Hateful Eight na koncu najbolj pogrešamo.
Djangovi škornji so za Podlo osmerico enostavno nekaj številk preveliki. Če je prejšnji film kljub pomanjkljivostim spominjal na zlate čase špagetov, je novinec bolj podoben razkuhanim rezancem. ***Besni Dante***
Podlih osem se pištoli po nekolosejevskih dvoranah.

ZVEZDNI PRAH – DRUGA GALAKSIJA

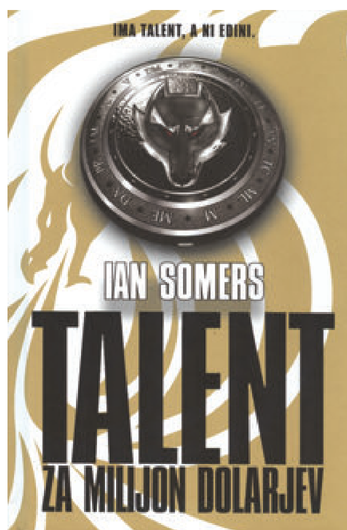
Društvo Zvezdni prah združuje ustvarjalce špekulativne fikcije in skrbi za njihovo promocijo. Ena od dejavnosti je izdaja knjig, ki bralce seznanijo s tem, kaj se na področju tovrstne literature dogaja pri nas. Po prvi zbirki iz leta 2012 je sedaj izšel nov zbir slovenske fikcije, ki na skoraj štiristotih straneh prinaša paket kratkih zgodb in nekaj poezije. Te nihajo po kvaliteti, tako idejni kot pri veščini vihtenja s peresom. Po drugi strani pa so prispevki raznoliki in med njimi bi moral sleherni ljubitelj najti vsaj enega ali dva, ki bi zadostila njegovemu okusu. Naj vsak sam presodi, če mu je izdatek 20 evrov prevelik za podprtje obratovanja domače scene. Dobro je imeti sicer nekaj potrpljenja do slovnice, saj besedila niso lektorirana in se v besedilu najde več čisto osnovnih slovničnih napak. Vendar to ne okrni sporočilne vrednosti prispevkov.



V knjigi se predstavlja enajst avtorjev. Najdaljše besedilo, novelo, je prispevala Lili Resnik. Gre za kriminalko o inšpektorju, ki se mu zatakne primer dekleta, naplavljenega na obrežje. Ostala besedila posegajo v različna področja znanstvene fantastike. Danila Žorž jo recimo posrečeno združi s tradicijo socialnega realizma. Gašper Kokot je spisal izviren ZF-triler o vplivu akupunkture na telesni vonj, kjer se udarita brezobzirni korporativni boj po zaslužku in združenje, ki storitev nudi brezplačno. Tanja Mencin pa z urbano fantazijo poskrbi za ljubitelje paranormalnega. Med krajšimi deli velja izpostaviti Špelo Cvajnar s črtico o astronavtki, ki ji na medzvezdnem poletu dela družbo le umetna pamet. Za konec se z zgodbo o nezemeljskih bitjih, ki komunicirajo z vonjem, predstavi Nina Horvath iz Avstrije. ***Flegma***

Ian Somers: TALENT ZA MILIJON DOLARJEV

Ob poplavi mladinske fikcije, ki večinoma spada v žanra paranormalne fantazije in distopije (pri čemer v glavnem cilja na bralke), je osvežujoče brati nekaj povsem drugačnega. Talent za milijon dolarjev irskega pisatelja se namreč spogleduje s stripovskimi zgodbami o superjunakih. Glavni lik Ross Bentley po končani srednji šoli zdolgočaseno biva v majhnem kraju in se neambiciozno zaposli v lokalnem supermarketu, kjer ob živce spravlja svojega šefa. Njegovi edini svetli trenutki so snemanja filmčkov za YouTube, kamor anonimno nalaga neverjetne trike z rolko, s katerimi kljubuje zakonom fizike. Ross namreč poseduje dar, ki mu omogoča, da z mislimi premika predmete. Ko razmišlja, kako bi si izboljšal življenje, zasledi oglas megakorporacije. V Londonu pripravljajo bogato plačan lov na talente, s katerim bi pri ljudeh dokazali nadnaravne sposobnosti. Kul, toda ko ga neznanec začne svariti, da je ogroženo njegovo življenje, se mu začne risati podoba sveta, kjer biva skrivna družba ljudi s supermočmi z ne nujno človekoljubno agendo ...



Knjiga se bere kot nekakšna različica mladih X-Menov. Supermoči se delijo na več rodov in so slikovito predstavljene. A čeprav se roman tematsko prelevi v napet triler, je hkrati zgodba o odraščanju, saj se mora Ross iz brezglavega najstnika preleviti v odgovorno osebo, ki se zaveda posledic svojih dejanj. K temu pripomore urjenje, ki vzpostavi zgodbo za že izdani angleški nadaljevanji. Fantovski roman za tiste, ki radi sanjarijo, kako bi bilo fajn posedovati supermoč in z njo navduševati dekleta. ***Flegma***

H. A. Swain: LAKOTA

Pisci distopične mladinske literature težko najdejo sestavino, ki še ne bi bila obdelana v enem izmed številnih tovrstnih del. Sleherna antiutopija, ki da kaj nase, pač mora vsebovati neko represijo, ki greni življenje plebsu. V Lakoti je prepovedana – hrana. Ko odmrejo vsi njeni viri, človeštvo reši iznajdba napitka, s katerim telo pridobi potrebne snovi za delovanje in preprečuje občutek stradeža. Ideja je kljub temu, da dobesedno spomni na Igre lakote, dobro integrirana v družbo bodočnosti, kjer je nadzor zavzela taista korporacija, zaslužna za hranilno pijačo. Ljudi drži pod kontrolo še s popolnim priklopom na napredne spletne storitve. Človeške stike nadomestijo osebni resničnostni kanali, spletno potrošništvo, navidezne klepetalnice in medmrežne igre. Pri tem pa so oblastem v pomoč pametnim telefonom podobni napredni gizmi, ki vseskozi spremljajo in beležijo dejanja uporabnikov. Zasebnosti ni več. V takem okolju živi najstnica Thalia, ki nekega dne prvič občuti lakoto. Očitno je postala odporna na napitek! Ko sreča fanta, ki je del podzemnega gibanja za vrnitev prave jedače, se nehote znajde v vrtincu zarotniškega prikrivanja resnice.



Roman je nekje do polovice vzdušen in dober, morda celo odličen. Kasneje pa začne pripoved razpadati in ne postreže z zadovoljivim razpletom. Thalia z levo roko postane obraz upora in zazdi se, da se avtorici proti koncu ni več dalo ukvarjati s knjigo. Distopični odvisniki bodo sicer dobili dovolj zažeene doze, da si bodo obrzdali trzavico za dan ali dva. Ostali pa imate na voljo nemalo sorodnih knjig, ki si bolj zaslužijo vašo pozornost. ***Flegma***

Erika Johansen: NAPAD NA KRALJEVINO TEARLING

Napad je drugi del sage o kraljevini Tearling. Predhodnik je z močno oglaševalsko podporo in napovedjo filmske predelave pridobil dovolj zanimanja, da je prvenec ameriške avtorice postal prodajna uspešnica. Dokaj samosvoj domišljijski roman z močno junakinjo je bil nekakšen 'crossover' med odraslo literaturo in tisto za najstnike in odraščajoče. Hkrati ni šlo za klasično fantazijo, saj je bilo med opazovanjem opaziti vrsto namigov, da se pripoved morda dogaja na Zemlji. Vendar je ta nerazpoznavna, saj je civilizacija padla v srednjeveško družbo. Podoben pristop torej, kot ga je za serijo The Broken Empire uporabil pisatelj Mark Lawrence. Saga Tearling je sicer lahkotnejše branje, kar pa ne pomeni, da se ne dotika resnejših in temačnejših tem, denimo enakopravnosti med spoloma, korupcije, suženjstva in podobnih neprilik.



Kelsea Glynn je sedaj že prekaljena kraljica, ki se je z uporom tako zamerila vojaško nadmočni sosedi, da ta pripravlja invazijo na njeno kraljestvo. Prihajajoči napad je osrednja nit tokratne knjige, vendar kljub naslovu ne gre pričakovati velikih bitk. V ospredju je pričakovanje, kako bo Kelsea razrešila razplet, saj je jasno, da ji primanjkuje vojaške moči za obrambo. Presenečenje pa je vzpostavitev novega zgodbenega loka, s katerim se vendarle potrdijo namigi o umestitvi zgodbe na naš planet. Kelseino pripoved namreč prekinjajo poglavja o Lily, prebivalke bodočih ZDA, ki so medtem postale policijska država. Beg pred nasilnim možem jo privede do upornikov, ki bi radi vzpostavili utopično družbo ... Unikatna serija, namenjena tako bralcem fantazije kot distopije. ***Flegma***

Smrtonosni PS2

Kot vemo, je Sadama Huseina pred desetimi leti do smrti ubilo krdelo veprov, nakar je postal Satanov ljubimec. Toda pred temi dogodki, ki jih je grafično predstavil South Park, je bil iraški brkač uspešen samodržec, ki je svojo deželo vsaj navzven ohranjal stabilno. Ker pa je neprestano rožljal z orožjem in sprožil par vojn ter za nameček zaplinil Kurde, ga Zahod ni maral. Država je zato fasala vrsto gospodarskih sankcij in med drugim ji je mednarodna skupnost odrekla prodajo računalnikov. Ti bi se vendarle lahko uporabili za računanje česa zlonamernega. Nakar je pred petnajstimi leti zaokrožila – ne po spletu, marveč po resnih ameriških medijih – ena najbolj nenavadnih novic naše branže, ki smo jo povzeli v Jokerju 90. Iraški špijoni in simpatizerji naj bi v predbožičnem času pokupili nič manj kot štiri tisoč playstationov 2 in jih skrivoma poslali v Bagdad! To so pogruntale ameriške obveščevalne agencije, carina in FBI.

Striček Sam je menda takoj naročil raziskavo te nezaslišanosti, ki je botrovala pomanjkanju konzol in oropala otroke Božiča bolj kot Grinch. Neimenovani, a visoki vojaški vir je za občila povedal, *“da se večina Američanov ne zaveda, da playstation vsebuje 32-biten procesor in da je sistem petkrat močnejši od grafične postaje ter petnajstkrat od domačih PCjev.”* Nadalje smo brali o *“moči prikaza 75 milijonov poligonov v sekundi, poligoni pa so osnovne enote 3D-modelov, ki še kako pridejo prav v vojaške namene.”* Za zabelo je poskrbela izjava, *“da bi se že dvanajst do petnajst playstationov 2 dalo povezati v primitiven krmilnik dronov in balističnih izstrelkov.”* Skratka, Sadam je gradil superračunalnik, s katerim bi grdemu Zahodu pokazal, da z zibelko človeške civilizacije ni šale. Pri tem pa še podrl kakšen rekord v Ridge Racerju V.

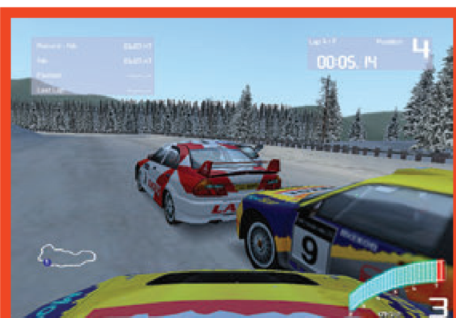
Kdor štoriji ne verjame, lahko pogoogla in našel bo veliko tistikratnih člankov na to temo, a žal nikakršne razjasnitve oziroma epiloga. Seveda bi se v teoriji mašine dalo povezati vkup za kakršenkoli namen, vendar bi to zahtevalo leta programiranja. Zato sta verjetni možnosti le dve. Morda so Iračani dejansko kupili igralne sisteme za – igranje. Še bolj pa celotna zgodba diši po Sonyjevem PRu, taistemu, ki je leto poprej primerjal zmogljivosti prihajajoče konzole s Pixarjevo farmo, ki je rendrala Toy Story. Mediji itak kupijo vsako raco. Teroristi so vadili v Flight Simulatorju. Bombaši so se usklajevali prek PSNja. Srednješolski strelec je doma igral, OMG, GTA!

Med vsebino januarskega Jokerja je izstopala še ena vest, ta manj račja: sprva uspešna blagovna znamka 3dfx je končala svoj obstoj. Čeprav je bil čip voodoo konec devetdesetih sinonim za 3D-pospeševanje, je proizvajalec z nakupom lastnih proizvodnih linij storil napačno poslovno odločitev. Zalomilo se mu je še v razvoju, konkurenca ga je prehitela in naposled je klavrno zagrizel v prah. Toda starejši igričarji se še vedno spomnimo logotipa 3dfx, ki se je zavrtel ob številnih strojno pospešenih igrah in je pomenil najjačo grafiko.

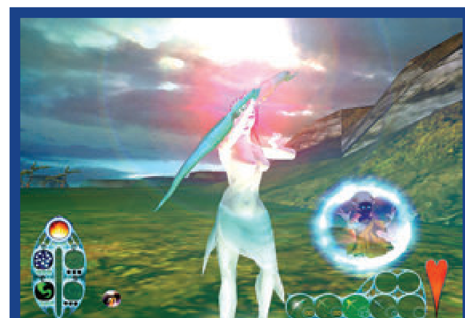




Electronic Arts nočejo izdajati prebarvanih uspešnic včerajšnjika, toda lahko bi naredili izjemo pri lepo zapomnjenem **SSX**u (91). Njegov reboot pred štirimi leti namreč ni bil najbolj uspešen. Šlo je za Tony Hawk na snegu, kjer smo se na snežni deski po razah in celcu spuščali v dolino, se dričali po trdnih površinah, skakali visoko ter daleč, izvajali trike in zbirali točke. Pri ledenih možeh, rulalo je! Bagatelca: SSX pomeni Snowboard Supercross.



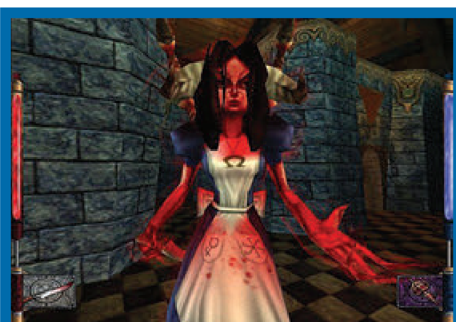
Colin McRae Rally 2 (87) je bil nedvomno vrhunec Codemasterjevega relijaškega udinjanja. Igra je nadgradila vse pretekle elemente izvirnika, od stiliziranih menijev in raznolikih brzincev prek odličnega voznega modela do podrobnega pleha, ter dodala modus 'arcade'. Ta je predstavil vzdušne krožne dirke s štirimi sotekmovalci, bodisi raču - nalniškimi bodisi živimi. Spomini na grupo B po korziških ridah so nepozabni!



Modra dečva zgoraj brez, ki smo jo imeli na tistoletnem koledarju, je bila navdahnjena po Delphi iz legende **Giants: Citizen Kabuto** (85). Zadeva je bila tretjeosebna akcijada, v kateri so se spopadle tri raznolike strani: neki vesoljci, morske deklice s prosto opletajočimi jozeljni (v necenzurirani verziji) in kingkongovska kreatura. Vodili smo oboje troje, pri čemer so nas celo bolj kot igralni nivoji zabavale za crknit smešne vmesne sekvence.



Babje nindže ('kunoichi'), ki tepejo, so kul, še bolj kul pa so tiste, ki jim grudi od mlekarskega obilja poskakujejo kot mladenke spomladi na pastirskem količu. Take so bile od nekdaj značilnost Tecmove pretepaške serije **Dead or Alive**, katere drugi del je v Jokerju 90 90 prejel. Vendar ne zato, ker so nam otrdevali junčasti klini, temveč zaradi kakovosti tepežkarskega sistema in bliskovitega dogajanja.



Le kaj bi Lewis Carroll porekel na pošastno **Alico** (85)? American McGee, bivši oblikovalec iz skupine id, si je namreč zamislil Čudežno deželo kot sanatorij iz nočne more. Po njem je uboga deklica z noži in puškami pobijala ribake, šahovske figure, ščurke in ostale izkrivljene podanike Srčeve kraljice. Tretjeosebna igralnost sicer ni bila višek, sta pa vlekla bolan dizajn in dobra glasbena podlaga.



Do leta 2000 smo imeli le '3D-streljanke' oziroma dumačine. Diferenciacije ni bilo. Nakar smo pričeli dobivati ne stoodstotno akcijske predstavnice. Ena takih je bila komandovščina **Project I.G.I.** (81). Četudi se tipček ni znal plaziti po tleh, je bil šunjački občutek pristen in cilji dosegljivi na več načinov. Zato je še toliko bolj motilo, da so norveški avtorji izdali nezloščen izdelek brez shranjevalne opcije!

270

NASTANEK ŽIVIH BITIJ IZ NEŽIVE NARAVE | IZDELOVALEC TESTENIN | ZAKRITJE NEBESNEGA TELESA | OČE | POPOLNA PRAZNINA

ČISTA DUŠA V BRAHMANIZMU | GLASBENIK RODOŠEK | ISKALEC | OLIVER TWIST | FRNIKOLA | VODNA ŽIVAL | IT. PISEC (UMBERTO, IME ROŽE) | ŽANR (IZVIRNO, iz črk besede REGEN) | PRVI VELIKI AM. RAČUNALNIK (iz ENICA) | JAPONSKO MESTO | GLASBENIK HENDRIX

GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICAMA | HROŠČ, KATEREGA LIČINKA UNIČ. LES | ČUDEŽNI NAPOJ, IZVLEČEK | KOLOIDNA SNOV, ŽELATINA | DESNI PRITOK VOLGE | VITO TAUFER | ARALSKO JEZERO V RUSIJI (KRAJŠE) | PUTIKA V NOŽNIH PRSTIH | ZORANA ZEMLJA | JUNAK VERGILOVE ENEIDE, ENEJ | OKROGLA ČEPICA | UROŠ LAJOVIC

URADNO SPOROČILO, INFORMAC. LIST | ŽUŽELKA | BIZMUT | ZAKONČEVA MATI

ZAČETEK GESLA | KEMIJSKA ANALIZA Z ELEKTROLIZO | KONEC GESLA | PSIHIATER (ALFRED) | DEL PESNITVE | KNJIŽNI JUNAK KRPAN | SMUKEC | OLGA KACJAN | GLAS, ZVOK | POŽELENJE | M. IME ODON KRAJŠE | PRITLIKAVO LJUDSTVO NA FILIPIN. | VEČNOST | JUŽNOAZIJSKI OSEL (RUK nazaj) | DANSKI OTOK | AZIJSKI VELETOK | PRIHOD V PROSTOR | KRETNJA | OLGA ČEČKOVA | ZABOJI (LJUDSKO) | JAMIE OLIVER | DEL ZAHODNE SAHARE | MAJHEN KLJUN | KDOR ODDAJA DELO NA AKORD | PREBIVALEC TRNOVEGA

Izžrebanci prejšnjega kviznika: Nejc Kačičnik iz Ljubljane (Warhammer), Luka Pavlovič iz Kopra (lutka) in Jana Cugmas iz Ljubljane (lutka). Rešitev: Sigmar.

Izžrebanci kražke: Karmen Grum iz Vrhnike, (Driveclub), Janez Koritnik iz Velenja (Lego Hobbit). Rešitev: ZVEZDNI SAFIR.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*, do kulturnega praznika.

POŠASTNI KVIZNIK

Medtem ko mame za začetek dneva srebajo kavo, pri moderni mulčadi to staromodno poživilo ne vžge več. Najprej je bil vir kofeina kokakola, v zadnjem času so to energijske pijače. Te premeteno izdelajo s kombiniranjem kofeina, tavrina in drugih poživil ter privlačnih okusov, da jih nekateri žlampajo kot sok. Te snovi z delovanjem na centralni živčni sistem spodbujajo izločanje adrenalina in dopamina, 'hormonov energije', in te ohranijo budnega, ko se je treba za kontrolko učiti čez noč. A ko po nekaj urah učinek pojenja, nastopi padec ravni hormonov in slabše počutje, zato s pitjem ni dobro pretiravati. Kofein je namečkoma zasvojljiv. Spari zdaj to z ameriškim prislovičnim pretiravanjem in dobiš monster energy. Doze so privzeto pollitrske, vanje pa je nabutanih toliko snovi, da se res počutiš močan kot pošast! S takšnim brutalnim pristopom je znamka Monster uspela tako doma kot v tujini, saj je v samo štirinajstih letih od prihoda prigrizla na drugo mesto. Do te mere, da se je njegov proizvajalec gaziranih pijač Hansen pred tremi leti kratkomalo preimenoval v Monster Beverage! Druge tosortne bagatelce pa imamo za čitavce v vprašanjih. Geslo do 8. februarja vpiši v obrazec na spletni strani Joker.si. Nagrajenci kakopak prejmejo palete pošastne pijače, da bodo ponoči gledali kot sove.

1. Kaj predstavlja Monsterjev prepoznavni logotip?
u) trikrat šesto črko hebrejske abecede – 666
v) tri emuje, ki otožno zrejo v daljavo
o) tri Yodine palice
r) sled pošastnih krempljev

2. V ZDA Monsterjev spisek šteje prek trideset pijač, med njimi z aromo:
i) banane
h) viskija
g) javorjevega sirupa
f) dizla

3. Tavrin zna človeško telo sámo sintetizirati v:
p) trebušni slinavki
j) kosteh
m) ščitnici
i) petnih žilah

4. Eden vidnejših športnih obrazov z Monsterjevo majico je Ken Block, ki …
t) je prvak v mikadu
k) drsa navzgor
a) mopedira čez drn in strn
p) dela avtomobilske krofe

5. Pri nas so na Monsterjevih pločevinkah že večkrat oglaševali igerni niz:
c) Monster Truck Madness
l) Monster Hunter
e) Call of Duty
b) Dirt Rally

6. Energijske pijače so neprimerne za uporabo v spopadih. Vojaki za budnost:
n) poslušajo glasno muziko
r) žvečijo kofeinske čigumije
o) nenehno streljajo
s) eh, v resnici spijo na straži





TILIKUM

Tokratna štorija korenini v resničnih dogodkih, ki so botrovali odličnemu dokumentarnemu filmu Black Fish in posledični pobudi za prepoved zadrževanja ork v ujetništvu z namenom zabaviščne dejavnosti v ZDA.

9. november 1983, vzhodno od islandske obale

"Vidim jih!", se je zadrl pilot izvidniškega letala v mikrofon. "Sedem ork, dva mladiča. Četrt milje, 12 stopinj levo iz vaše smeri plovbe." Kapitan kitolovke, ki je sporočilo prestregel, je skiperju odredil novo smer, sam pa je stekel v podpalubje. Na kratko je informiral posadko in že je vse steklo kot dobro naoljen stroj. Možje so spustili v vodo hitra čolna, opremljena za lov na kite, se razvrstili vanju in že jih ni bilo več!

Orke so z velikimi hrbtnimi plavutmi navidez ležerno rezale vodno gladino. Trop je že dlje časa cikcakasto plaval vzporedno z obalo, upajoč, da bodo naleteli na tjulnje. Tilikum, štiri metre dolg dveletni mladič, je sledil materi in bratu. Materi, vodji tropa, je slepo zaupal, saj je bila neizčrpen vir znanja; učila jih je, kako lahko s tovariši usklajeno sklatiš tjulnja z ledene ploskve, kako ga presenetiš, če spi na obali preblizu vode, ali kako moraš tolči z repom po gladini in ožiti obroč okoli tropa rib, da jih zmedeš do te mere, da kar same zaplavajo v usta. O tem je razmišljal Tilikum, ko jih je zmotilo glasno brnenje visoko nad njimi. Čez čas se je brnenju pridružilo brenčanje, ki je prihajalo skozi gosto vodno zaveso. Tilikum je bil zmeden, saj zvokov ni poznal, a je sledil materi, ki je nenadoma divje spremenila smer, ko je mednje skočilo nekaj hrupnega, pri čemer je divje zapenilo vodo. Hrup je bil neznosen in trop se je nagonsko razkropil. A že je z druge strani nadnje skočila še ena pošast in z obeh čolnov so odvrgli eksploziv. Kabuum! Zračni pritisk je Tilikuma omotil, da je obmiroval na gladini. Nanj je priletela velika mreža, ob bok sta mu zapeljala čolna in Tilikum je bil ujet.

Na prizorišče je prispela še kitolovka, mlado orko so dvignili na palubo in kapitan je ukazal odhod. Zadnje, kar so na ladji slišali, je bilo otožno piskanje ork. Nato je vso pot do Reykjavíka piskal mali Tilikum in ni nehal še dolgo po tistem, ko so ga namestili v akvarij. Tam je ostal dve leti.

* * *

20. februar 1991, park Sealand of the Pacific, Britanska Kolumbija

Mlada trenerka Keltie Byrne je tisti dan hodila ob robu bazena, v katerem so imeli samici in samca. Slednjega so dobili pred šestimi leti in kolegi so se velikana pogosto bali do te mere, da niso hoteli k njemu v vodo. Ne, kadar je imel tisti pogled. Pa čeprav je bil zelo učljiv in med tremi orkami še najbolj potreben zaščite. Haida in Nootka sta ga napadali, zlasti ponoči, ko so v bazenu ugasnili luči. Zato so ga čez noč selili v drug, manjši bazen, sicer bi ga ubili. Tisto leto se mu je povesila hrbtna plavut, kar je bilo za njegovo starost neobičajno.

Keltie je bila za hip nepazljiva, na spolzkem robu bazena ji je zdrsnilo in znašla se je v vodi. To samo po sebi ni bilo nič takšnega, saj je bila izjemna plavalka. Naredila je, kar bi na njenem mestu storil vsak. Zavrtela se je proti robu bazena, ki je bil zdaj meter od nje, in iztegnila roko v plavalni zamah.

Tilikum je bil tisto jutro razbolen in razdražen. Najprej ga je večkrat ugriznila Nootka, nakar ga je dobro uro preganjala Haida. Po nekajletni travmi je tudi spoznal, da mama ne bo prišla ponj in odtlej je bil pogosto besen, sposoben ubijati. Tako se je počutil tudi v trenutku, ko je nekaj padlo v bazen. S kratkim zamahom repa je bil v hipu pri Keltie, ki je že delno zlezla iz vode. Potegnil jo je pod vodo in zaplaval pri dnu bazena. Čez čas je dekle izpustil na površje. A že se je vključila Nootka in jo potegnila pod vodo. Čez čas je vse bolj šibko Keltie prepustila Haidi in dekle je bilo hitro znova pod vodo.

Nekaj ljudi je opazilo, kaj se dogaja, vendar ork niso mogli zamotiti, da bi rešili dekle. Dobri dve uri je trajalo, preden je osebje premestilo orke v drug bazen in so prišli do trupla. Uprava je pol leta zatem vodni park zaprla.

* * *

5. julij 1999, park SeaWorld Orlando, Florida

Tilikum je bil s skoraj sedmimi metri dolžine in s 5,4 tone teže osrednja atrakcija SeaWorlda. Med trenerji je veljal za učljivega, a ko je imel trenutke muhavosti, so ga raje pustili pri miru. Ker je bil agresiven do samic, so ga morali ponoči osamiti. Dobil je svoj bazen, velik kovinski zaboj, v katerem se je lahko med plavanjem komajda obrnil. Ponoči so ugašali razsvetljavo in orke so bile v popolni temi. Nočno tišino je motilo le občasno bobnenje, kadar je Tilikum med plavanjem zadel ob steno svoje ječe.

Daniel Dukes je bil osebju vodnega parka dobro znan. Skakal je v bazene in se družil, kot je temu sam pravil, z želvami in morskimi psi. Varnostniki so imeli navodilo, da ga med obiski parka ves čas nadzorujejo. Kako mu je uspelo, da se je tokrat skril, ne ve nihče. Varnostniki so park zaprli, po obhodu ugasnili razsvetljavo in se umaknili v prostor za nočno dežurstvo. Daniel se je delno slekel in preplezal visoko ograjo, ki je obkrožala bazene z orkami. Obhodil je velik bazen in se na koncu ustavil pred veliko kovinsko zgradbo, iz katere se je slišalo rahlo pljuskanje vode. Vdrl je vrata in vstopil. Malo je počakal, da se je privadil na temo, nato pa se je na slepo pritipal do roba bazena in začutil hlad vode.

Nekdo je kasneje rekel, da se je ob napačnem času odločil za kopanje v napačnem bazenu. V policijskem poročilu je pisalo, da so zjutraj našli golo truplo, polno poškodb od ugrizov. Nihče v upravi vodnega parka o dogodku ni obvestil trenerjev in Tilikum je bil še naprej zvezda SeaWorlda.

* * *

24. februar 2010, park SeaWorld Orlando, Florida

Popoldanska predstava je bila dobro obiskana. Dawn Brancheau, po mnenju kolegov najboljša trenerka ork, je po porazni dopoldanski predstavi tokrat vse stavila na Tilikuma. Ukazala mu je, naj kroži po bazenu in spotoma izvaja najtežje zvijače. Temu naj bi sledilo nagrajevanje z ribami iz vedra, ki je stal pri njenih nogah. Ko je Tilikum poslušno izvedel zahtevano, je zapiskala s piščalko, kar je pomenilo, naj pride po nagrado. A Tilikum je še naprej krožil. Dawn je minilo potrpljenje, z roko je glasno tlesknila po gladini in orjak je le priplaval do nje. Segla je v vedro in poslednji ribi vrgla v orkin gobec ter se namerila po novo vedro.

Tilikum je bil jezen, tako jezen, da se zjutraj nalašč ni odzival na ukaze. S tem je zmotil sojetnike, da nihče ni sodeloval in so dopoldansko predstavo dobesedno potopili. Bil je tudi lačen, saj ni dobival dovolj hrane. V divjini je dnevno preplaval do sto milj in se pri tem izdatno nahranil. Tukaj pa je bil povsem odvisen od svojih gospodarjev. Namesto pričakovanega vedra rib je zdaj dobil drobižka. Kar ga je razkačilo.

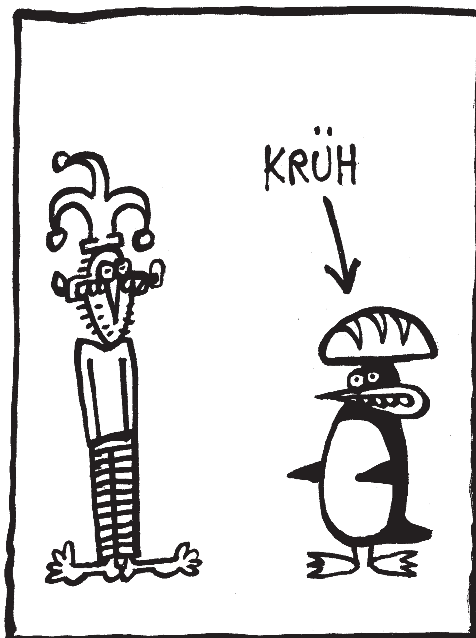
Sledil je Dawn, ko je šla ob robu bazena po drugo vedro. Sedla je na rob in vedro odložila poleg sebe. Ko mu je ponudila ribo, jo je divje zagrabil za roko in potegnil v vodo. Odvlekel jo je na sredino bazena, potem pa pobesnel. Še huje kot pred leti. Dawn je vedela, da je v smrtni nevarnosti. Orjaku se je hrabro uprla, brcala je in tolkla z rokama, da jo je izpustil. A že naslednji hip jo je z glavo potiskal po bazenu kot igračko. Čez čas so ji pošle moči, ni se več branila pred trki in ugrizi in ni več zaznavala gledalcev ter trenerjev.

Tilikum se je dolgo znašal nad njo. Vanjo je usmeril ves svoj bes, vse dolgoletne frustracije, ki so se nabirale v njem. Odnehal je šele, ko so ga ujeli v mrežo.

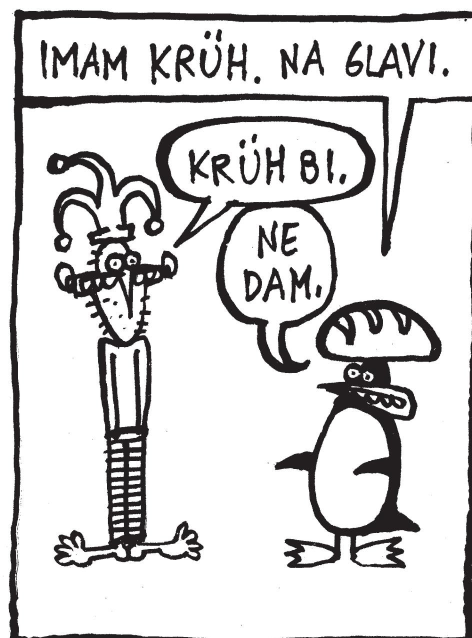
* * *

Tilikum je še danes atrakcija vodnega parka v Orlandu in še naprej izvaja trike, ki očarajo gledalce. Trenerji sicer že dolgo niso več v neposrednem stiku z njim, a kdo ve, morda bo nekega dne nekdo spet naredil napako. Tedaj bo spoznal, kako je, če se ob napačnem času znajdeš na napačnem kraju. Kakor se je Tilikum tistega dne, ko je nad sabo zaslišal glasno brnenje.

BB Wolf


KRÜH


LAČEN SI.
LAČEN SEM.


IMAM KRÜH. NA GLAVI.
KRÜH BI.
NE DAM.


ŽALOSTEN SEM.
KRÜH JE MOČ. ŽALOST JE SREČA. MOČAN SEM. SREČEN SEM.
ŽALOSTEN SEM IN LAČEN.


HA HA HA HA


TIŠINA!
P.B. 2016


MMM, DA, DA, IMENITNO. ZA SENDVIČ BO TOLE RAVNO PRAV.
KRÜH!
KRÜH!


PEVSKI ZBOR, POZOR! ZAČNITE ZDAJ S SLAVNOSTNO KORAČNICO V ČAST MENI, KI IMAM KRÜH IN SEM ZASEKAMOŽ.
OH, AH!
AH, OH!
RAZUMEM, GOSPOD! NEMUDOMA, GOSPOD!!!
KONEC

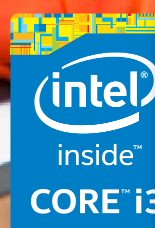


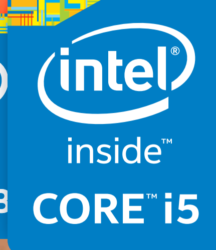
LEARN IT.
SHARE IT.

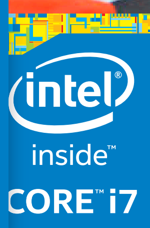
Spoznajte, osvojite in delite.
S prenosniki Dell.



Prenosnike Dell poganjajo
Intel® Core™ procesorji.







PHILIPS

Televizorji



Izjemna izkušnja gledanja zdaj s 5-letnim jamstvom

Jamčimo, da boste nad svojim novim televizorjem Ambilight navdušeni! Izberite katerikoli Ambilight televizor in poleg 2 let, ki vam ob nakupu pripadata sicer, dodatno prejmite še 3 leta podaljšanega jamstva.*





Več informacij na **www.tv-ecp.eu**

* 5-letno jamstvo velja za vse televizorje Ambilight, letnik 2014 in 2015, kupljene med vključno 15. 10. 2015 in 31. 01. 2016.

VAULT-TEC



STRENGTH	PERCEPTION	ENDURANCE	CHARISMA	INTELLIGENCE	AGILITY	LUCK

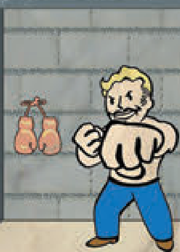








L 01

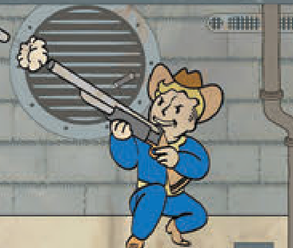




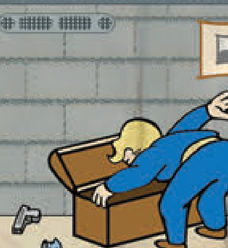





L 02



L 03





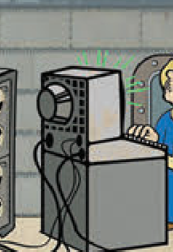




L 04

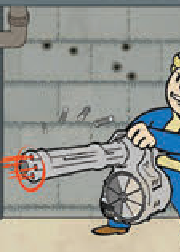




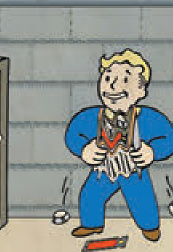




L 05





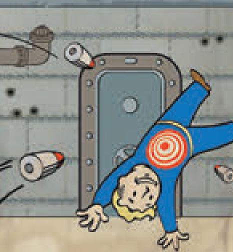





L 06



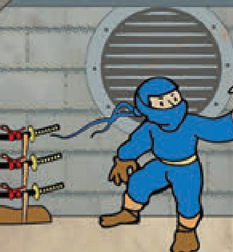


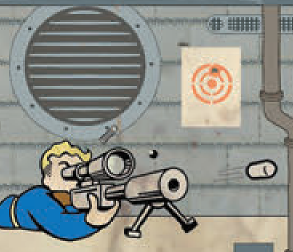

L 07





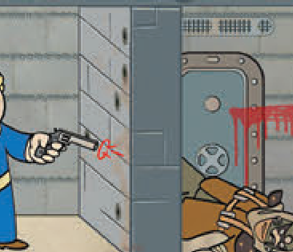

L 08

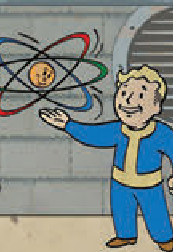







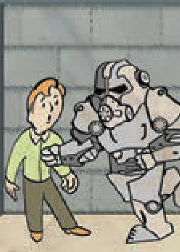

L 09




L 10









Joker

Vault Life Has Its Perks!

BETHESDA GAME STUDIOS


MINECRAFT
Joker